Não vendemos assinaturas
R$ 2,90
Venda somente em banca
Gamenews
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
MARIO TENNIS - N64
ROCKMAN X5 - PS
E MUITO MAIS
OUTTRIGGER
READY 2 RUMBLE: ROUND 2
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 71
R$ 2,90
SUPER RUNABOUT
AGORA NO DREAMCAST
escala
PROGAMES
FIFA SOCCER WORLD C.
GRIND SESSION
MOTOCROSS MADNESS
PC
TONY HAWK'S P SKATER
GAMERS
NIGHTMARE CREATURES 2
MONSTROS VOLTAM A ATACAR NO PLAYSTATION
PERFECT DARK
CONFIRA A PRIMEIRA PARTE DA ESTRATÉGIA COMPLETA
ISSN 1413-1471
9 771413 147002
71

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

RESQUÍCIOS DO SHOW

A Electronic Entertainment Expo 2000 foi um evento surpreendente, que gerou material para o Game News das duas últimas edições. Mas havia tanta coisa boa na feira que ainda sobraram alguns games para esta edição. O Nintendo 64 abre esta nova remessa com **Mario Tennis**, o viciante game de esporte multiplayer dos mesmos criadores de Mario Golf, e **Dinosaur Planet**, o game monstro da Rare com 512 Mega e Expansion Pack, que promete os melhores gráficos já vistos no console de 64-bit da Nintendo. Quem esteve mesmo com a bola toda durante a E³ foi o Dreamcast, o que fica nítido pela quantidade (e qualidade) de jogos. Só o time AM2 da empresa está trazendo três de suas obras-primas para o console: **Outtrigger**, que oferece ação em primeira pessoa online digna dos melhores jogos para PC como Quake III, Half-Life e Unreal Tournament; **F355 Challenge**, o impressionante arcade que utilizava quatro placas Naomi agora no Dreamcast; e **18 Wheeler American Pro Trucker**, que realiza o seu sonho de dirigir um daqueles enormes caminhões de carga através de estradas e cidades. Ainda para o 128-bit da Sega, trazemos a resposta de Sonic para Mario Party, **Sonic Shuffle**, com tabuleiro, mini-jogos e também algumas cartas para dar uma variada; além de **Silent Scope**, o game de tiro da Konami que também será lançado para PlayStation2, onde você é um franco-atirador. E por falar em PS2, a Midway anunciou a continua de seu sucesso do ano passado, **Ready 2 Rumble: Round 2**, desta vez também para o novo console da Sony, além de todos os outros. O mascote da Capcom continua em alta e faz duas aparições: a primeira em **Rockman X: Cyber Mission** para Game Boy, marcando a estréia de X no portátil e a quinta versão deste maravilhoso side story, **Rockman X5** para PlayStation, trazendo algumas inovações tecnológicas.

Em seguida, além das páginas reservadas aos leitores e as nossas dicas e códigos para Game Shark, você confere as avaliações desta semana. Logo de início, **Nightmare Creatures 2** vem para aterrorizar no PlayStation, que também traz um sk8 maneiro com **Grind Session** e o puzzle da Namco, **Mr. Driller**. A Electronic Arts já sai na frente trazendo o primeiro game de futebol para PlayStation2, **Fifa Soccer World Championship 2000**. Enquanto isso, o Game Boy Color traz **Bomberman Max**, dividido em diferentes versões e o Dreamcast ataca com **Super Runabout** e o game supremo da tribo do sk8, **Tony Hawk's Pro Skater**. A turma do PC fica com **Motocross Madness 2**. E para fechar, trazemos a segunda parte da estratégia do maravilhoso **Perfect Dark** para Nintendo 64. Aos jogos!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

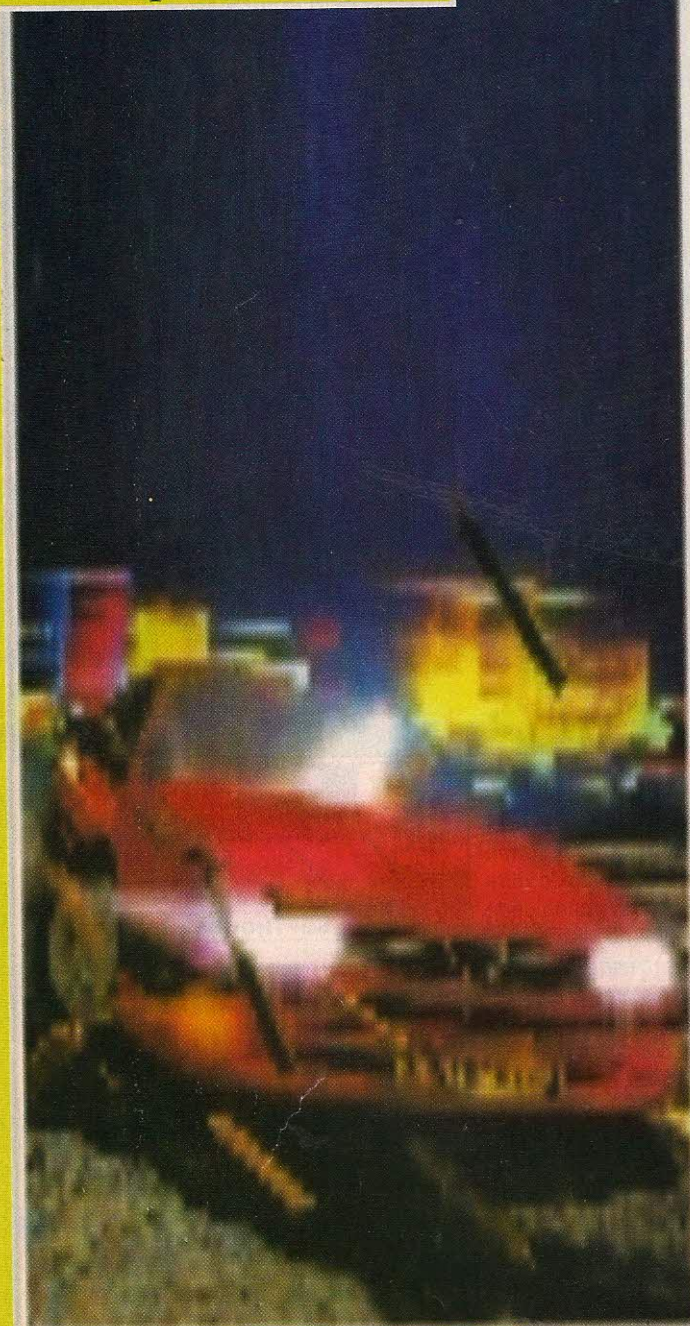
Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 71

Uma mistura de Driver com um toque de Crasy Taxi

Super Runabout Página 46

SEÇÕES

GAME NEWS Página 07

- Mario Tennis 07
- Dinosaur Planet 08
- Outtrigger 10
- Sonic Shuffle 12
- F355 Challenge 13
- 18 Wheeler American Pro Trucker 14
- Silent Scope 14
- PS2 Ready 2 Rumble: Round 2 16
- GBC Rockman X: Cyber Mission 17
- Rockman X5 18

ESPAÇO DO LEITOR Página 20

- Cartas 20
- Os Melhores do Mês 22
- Clubes 23
- Seção "Noiado"! 23
- Feras do Traço 24

PRÓ DICAS Página 26

- Tony Hawk's Pro Skater 26
- The King of Fighters: Dream Match '99 26
- Striker Pro 2000 27
- 4 Wheel Thunder 28
- Rainbow Six 28
- Micro Maniacs 28
- Test Drive: Lemans 29
- Colony Wars 3: Red Sun 29
- Medievil 2 30
- Perfect Dark 30
- Excitebike 64 30
- Kirby 64: The Crystal Shards 30
- Bomberman 64: The Second Attack 30
- Top Gear Rally 2 31
- PC Motocross Madness 31
- GBC Pocket Bomberman 31

ÍNDICE

SEÇÕES

PRÓ DICAS Página 32
Game Shark 32
Test Drive: Lemans 32
4 Wheel Thunder 34
King of Fighters: Dream Match '99 ... 34
Perfect Dark 34
Bomberman 64: The Second Attack .. 35

Nightmare Creatures II 36

Uma seqüência de dar medo

PS

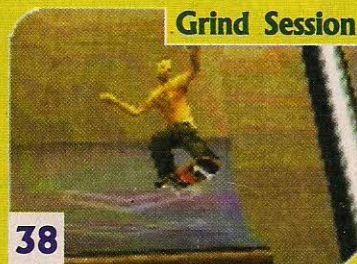
Página 36
Nightmare Creatures II 36
Grind Session 38
Mr. Driller 40

Grind Session 38

Grind Session tenta tirar o 1º lugar de Tony Hawk's Pro Skater

PS 2

Página 42
Fifa Soccer World Championship 42

GBC

Página 44
Bomberman Max - Red Chal. Blue Champ 44

Fifa Soccer WC 42

Algumas mudanças que vão te deixar de cabelo em pé

DC

Página 46
Super Runabout 46
Tony Hawk's Pro Skater 48

Rainbow Six 48

Uns dos melhores game de Dreamcast deste ano

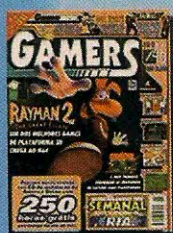
PC MULTI MÍDIA

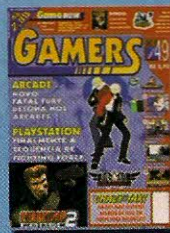
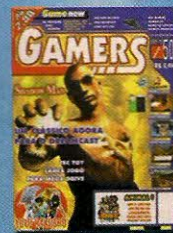
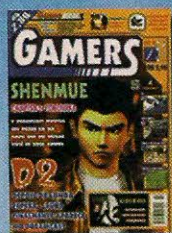
Página 50
Motocross Madness 2 50

N64

Página 52
Perfect Dark 52

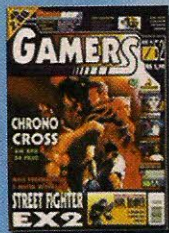
Aí vai a segunda parte de 3 de nossa estratégia, confira!

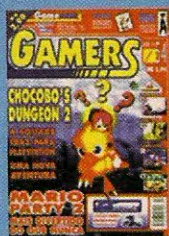
Perfect Dark 52

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90

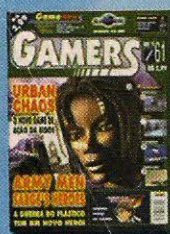
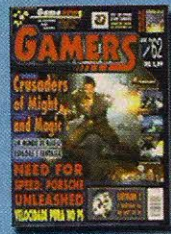
Cód.: RG 54
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 55
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 56
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 57
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 58
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 59
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 60
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 61
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 62
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 63
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 64
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 65
Cada R$ 2,99

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 53 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 54 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 55 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 56 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 57 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 58 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 59 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 60 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 61 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 62 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 63 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 64 - Cada R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 65 - Cada R$ 2,99 ( )

Nome: ______________________

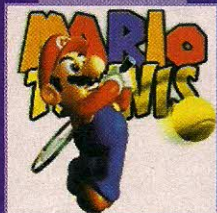
Endereço: ______________________

Cidade: __________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

MARIO TENNIS

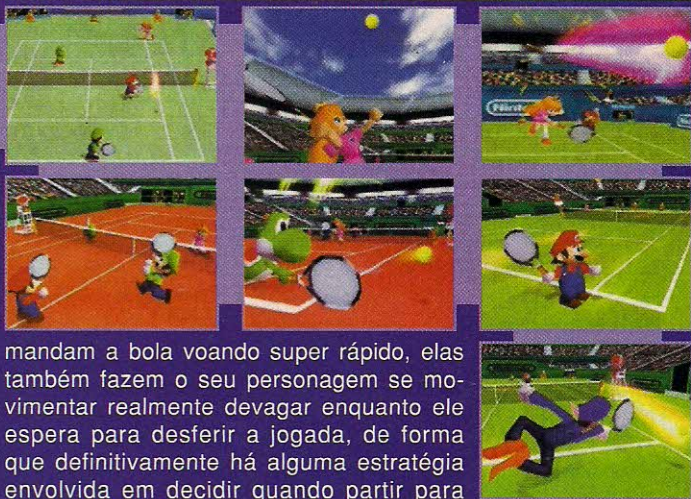
Nintendo / Camelot
Tênis - N/D
Previsto para 21 de julho de 2000 no Japão
EXPECTATIVA: ★★★★☆

A produtora Camelot Software Planning não é estranha para a Nintendo. A companhia, instalada no Japão, se uniu a Big N para fazer Mario Golf no ano passado. Criado nas qualidades que fizeram de Hot Shots Golf um clássico, Mario Golf trazia uma jogabilidade rápida, simples e intuitiva divertida misturado com um elenco dos mais populares mascotes da Nintendo – e ele foi um sucesso previsível.

Agora a Camelot está de volta com um game de esporte totalmente novo contendo todo tipo de mascotes celebridades, mas a ação não se desdobrará em campos verdes e 18 buracos. Desta vez o campo de batalha é a quadra de tênis. Em abril deste ano a Nintendo anunciou Mario Tennis, um título original da Camelot que teria suporte para quatro jogadores e funcionaria em conjunto com o jogo de Game Boy Color de mesmo nome. Tudo isso já parecia bem intrigante, mas não tínhamos idéia do quão surpreendente o game acabaria se revelando na E^3 2000.

Características

- •Mario e seus amigos o desafiam para uma partida amistosa de tênis
- •Criado pela mesma companhia por trás de Mario Golf
- •Quatro jogadores podem curtir treinos, sets, torneios, desafios e mais
- •Controle de jogo simples porém realista – varie seu jogo com lobs longos, voleios, backhands e graus e estilos de giro variáveis.
- •16 personagens selecionáveis incluindo Mario, Luigi, Toad, Princess, Bowser, Baby Mario, Waluigi e mais – cada um com atributos únicos de poder, velocidade, controle e giro
- •Quadras originais e armas de power-up
- •Jogabilidade brutalmente rápida

A Nintendo finalmente colocou Mario Tennis em forma jogável na E^3 2000 em Los Angeles e o game constantemente era o foco de platéias buscando por uma verdadeira ação em multiplayer. Mesmo com o pouco que foi mostrado na feira, podemos ver porque muitos foram tão longe em considerá-lo o game do show de Nintendo 64.

Como em Mario Golf, o game é imediatamente acessível de forma que qualquer um pode facilmente pegar um controle e jogar sem gastar tempo aprendendo o esquema de jogo. A produtora Camelot Software Planning fez o jogo muito simples intencionalmente – uma verdadeira sensação de velocidade de arcade e apenas dois botões (mais o direcional analógico) para dominar. Com os limites da configuração de dois botões você pode desferir raquetadas fortes (segure o botão e solte quando a bola estiver perto), lobs, pancadas de atravessar a quadra, jogadas sobre a cabeça e mais. Enquanto as raquetadas fortes mandam a bola voando super rápido, elas também fazem o seu personagem se movimentar realmente devagar enquanto ele espera para desferir a jogada, de forma que definitivamente há alguma estratégia envolvida em decidir quando partir para uma raquetada forte ou quando optar pela agilidade.

Os personagens selecionáveis vistos até agora incluem Mario, Luigi, Yoshi, Princess, Baby Mario, Donkey Kong, Toad, Bowser, Wario e o novo Waluigi, o irmão malvado de Wario e contraparte de Luigi (assim como Mario e Wario). Há 16 personagens selecionáveis no total. Cada mascote celebridade possui seus próprios atributos. Então, por exemplo, enquanto Bowser desfere raquetadas mais fortes na competição, ele também é mais lento, enquanto que personagens como a Princesa podem não conseguir realizar jogadas fortes, mas podem se mover muito mais rápido. Há algumas vantagens e desvantagens naturais e você vai começar a escolher personagens específicos não apenas por eles serem seus favoritos, mas sim porque você joga melhor usando suas vantagens.

Os diferentes modos de jogo variam de uma seleção básica de desafios contra outros mascotes até um modo Ring Shot onde você deve acertar o maior número de bolas possível, através de anéis antes que o tempo acabe. Os fãs de Mario Kart também ficarão felizes em saber que, de acordo com a Nintendo, há um modo onde os tenistas viajam para o Castelo de Bowser e batalham em uma quadra suspendida no ar. O atrativo aqui é que vários power-ups são arremessados na quadra enquanto você joga e você precisa usá-los contra os competidores para vencer.

Em termos de visual, Mario Tennis é uma mistura, mas é uma mistura boa. O estilo simples e tipo desenho animado dos mascotes proporciona à Camelot a opção de manter o número de polígonos baixo. O design das texturas, como em todos os games de Mario no Nintendo 64 é brilhante e decididamente baixo em definição. Mas com isso dito, Mario Tennis possui uma ótima animação, excelentes efeitos de partícula e é muito, muito rápido – tanto na fluência quanto na velocidade da ação – e isso certamente é o aspecto mais importante para um game deste tipo.

Mario Tennis é brilhante. A ação é intensa, sem pausas e extremamente aditiva. Trazendo 16 mascotes selecionáveis da Nintendo, uma sensação de velocidade inacreditável e um modo para quatro jogadores incrivelmente viciante, este será o título que você e seus amigos nunca jogarão o suficiente. O maior problema? É que ele não será lançado antes de 21 de julho no Japão e 25 de setembro nos EUA!

DINOSAUR PLANET

Os sortudos que tiveram a oportunidade de visitar a Electronic Entertainment Expo 2000 puderam babar com Dinosaur Planet da Rare para Nintendo 64. Esta épica aventura 3D tem como protagonistas dois personagens principais, Sabre e Krystal, que viajam por ambientes enormes e maravilhosos lutando contra inimigos, resolvendo puzzles e interagindo com outros personagens, tudo de uma maneira bem parecida com Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Não é por coincidência que estes títulos são tão parecidos; Zelda obviamente influenciou a Rare, pois desde o início percebemos que Dinosaur Planet é jogado praticamente idêntico ao clássico de 64-bit de Miyamoto desde o esquema de controle. Passeando pelos exorbitantes e detalhados mundos 3D, seus personagens principais realizam pulos automaticamente e o game aplica um sistema de mira com o botão Z – ambas características básicas de Zelda para Nintendo 64. Mas isso ainda vai mais longe. Tudo desde o ritmo de Dinosaur Planet e o jeito que os personagens se movem até a profundidade e visibilidade que a engine 3D oferece lembram bastante o clássico da Nintendo. Realmente, se o pessoal da Rare dissesse "Miyamoto nos deu o código de Zelda e aqui está o que nós pudemos fazer com ele", isso não seria grande surpresa.

Assim como em todos os títulos da Rare, Dinosaur Planet torna o adjetivo "enorme" algo modesto. O demo exibido na E³ oferecia muitas escolhas de "ação" a "puzzle" – cada uma em um estilo totalmente diferente. Vasculhando pelos cenários originais, você se depara com uma fase onde seu personagem monta em um pterodáctilo gigante chamado Kyte, um dos dois "parceiros interativos" do game, que plana alto nos céus. Um navio gigantesco, cheio de detalhes, flutua bem pertinho e cabe a você derrubar esta coisa com uma rajada de bolas de fogo. Jogando tudo isso, notamos a animação maravilhosamente fluente dos personagens, os deslumbrantes efeitos de iluminação, os cenários nebulosos e não pudemos fazer outra coisa a não ser comparar tudo isso a uma bem projetada cena entre as fases usando a engine gráfica do próprio jogo – isso simplesmente parecia bom demais para ser uma parte jogável do game.

Visuais estonteantes são a especialidade da Rare e Dinosaur Planet não é exceção. De fato, este título é o mais impressionante graficamente da empresa até hoje. Utilizando o Expansion Pak que adiona 4 MBytes de memória RAM ao Nintendo 64 e rodando em um cartucho monstro de 512 Megabit, o game oferece muitas características exclusivas que são imediatamente visíveis. Como em Conker's Bad Fur Day, os personagens exibem expressões faciais em tempo real e sincronização de lábios. Então, por exemplo, se Sabre estiver realmente assustado com um inimigo, você poderá reconhecer isso na maneira que sua expressão de rosto muda. E como o jogo possui uma grande quantidade de vozes, você definitivamente notará aquelas bocas se mexendo realisticamente enquanto a história se desdobra. Dois pequenos elementos extras caprichados que colocam Dinosaur Planet aparte da competição – mas isso é somente uma parte da atração visual. Tudo – e isso realmente significa tudo – parece fantástico. Misture The Dark Crystal com Jet Force Gemini e coloque umas pitadas de Ocarina of Time e você começará a ter uma noção do estilo deste jogo.

A Rare propositalmente encheu as fases com personagens extraordinariamente grandes, sejam eles amigos ou inimigos. Talvez o exemplo mais impressionante seja o personagem que nós chamamos de Comedor de Pedras (por falta de um nome verdadeiro) – e se você já assistiu A História Sem Fim saberá porque. Este monstro gigante de rocha parece governar

em um lago claro como cristal e seu principal propósito, pelo menos em termos de jogabilidade é ajudar você a alternar entre os personagens Sabre e Krystal. Isso é feito simplesmente aproximando-se do gigante, que então pega você na mão, uma pequena cena mostra o sol se pondo e pronto – você estará jogando com o outro personagem. O tamanho gigantesco de nosso amigo Comedor de Pedras é muito impressionante, mas o que fará você babar ainda mais é a quantidade de detalhes gastos para criá-lo; ele é animado sem nenhuma falha, parece muito real e a qualidade da textura de sua pele é inigualável. Ele é muito provavelmente, a mais bela criação já vista em um game de Nintendo 64 – e ele é apenas uma pequena parte deste game do tamanho de um planeta.

Assim como Eternal Darkness, Dinosaur Planet é um game que não pode ser totalmente previsto com os três dias de show da E³, já que há simplesmente coisas demais nele. Mas todos saíram do show com uma excelente impressão do que está por vir. Um enorme conto épico no estilo Zelda passado no cenário dos dinossauros, contendo dois personagens jogáveis e dois parceiros (que podem ser instruidos), mundos brilhantemente detalhados, chefes surpreendentes, toneladas de vozes e mais. Dinosaur Planet é provavelmente o game mais ambicioso da Rare até hoje e estamos loucos para adquirirmos detalhes mais profundos dele.

A AM2 tem feito de tudo atualmente! Há o Shenmue é claro, mas você sabia que a lendária produtora também é responsável por 18 Wheeler American Pro Trucker, F355 Challenge e Outtrigger? São quatro estilos de jogo completamente diferentes, sem falar em todo o boato que está rolando sobre Virtua Fighter 4 e uma seqüência para Outrunner.

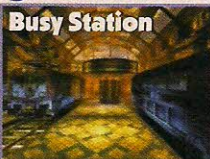
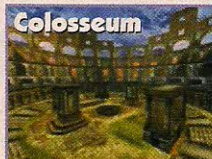
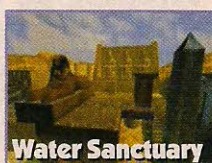
O que é mais estranho é que todos os jogos, praticamente tudo o que a AM2 faz, torna-se um clássico, o que pode ser provado por aqueles que deram uma volta em 18 Wheeler ou jogaram os maravilhosos Shenmue e F355 Challenge. Outtrigger não parece ser diferente, muitos até o comparam diretamente com Quake III e agora ele está chegando ao Dreamcast com todo o seu poder de fogo em primeira pessoa.

O game, originalmente desenvolvido pelo pessoal responsável por Fighting Vipers e outros títulos de sucesso, coloca você na Interforce, a International Counter Terrorism Special Forces. Você joga como um dos quatro personagens, escolhendo entre Jay, Alain, Lina e Talon e tenta provar ser digno de entrar na Força e acabar com o terrorismo e o crime organizado internacional.

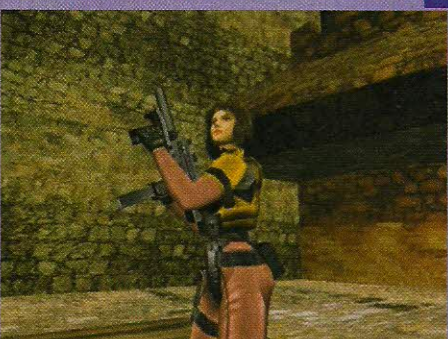
No modo Single Player de Outtrigger, você prova seu valor progredindo por uma série de missões em arenas no estilo "procure-e-mate", onde a ação acontece no mesmo ritmo e de uma maneira similar a Quake III ou Unreal Tournament. Você recebe um objetivo para cada estágio, geralmente algo como "Mate Dez Inimigos" e logo que cumprir este objetivo, você avança para a próxima fase.

Contudo, a verdadeira área de interesse deste jogo, assim como em outros deste estilo, está no multiplayer. Além de um modo de jogo para dois a quatro jogadores com tela dividida para jogar Offline (não conectado a rede), até quatro jogadores poderão competir Online através do serviço SegaNet nos EUA. Os produtores prometem uma experiência tão suave quanto a sua contraparte de arcade e estão equipando o game com uma variedade de modos Online. Você pode se agrupar com amigos em um modo Team Battle, ou, é claro, partir para cima de todos em um "cada um por si". Você pode até criar o seu próprio personagem através do modo de edição de personagem do game, selecionando cor da roupa e tipo de arma, entre outros. A Sega promete rankings mensais divididos por regiões, assim como salas de chat dentro das salas de batalha para que os jogadores conversem entre eles.

Parece exatamente como um dos clássicos títulos de Tiro em Primeira Pessoa que estão aparecendo no PC ultimamente e isso certamente é algo bom. Outtrigger se difere apenas um pouco, pois permite que você visualize a ação tanto em primeira pessoa quanto em terceira sobre os ombros do personagem, mas o controle é o mesmo em ambos os casos. Na versão arcade, você controla a ação usando um esquema que combina um joystick e uma trackball (parecido com um mouse ao contrário, com a bolinha para cima), com o joystick usado para controlar o movimento de seu personagem e a trackball para controlar sua visão (um sistema que simula a movimentação do globo ocular, onde você pode olhar para todos os lados enquanto seu personagem se movimenta para outras direções). Três botões são usados para todas as suas ações – um para trocar armas, outro para atirar e outro para pular. Os novatos podem ainda escolher um ponto de vista fixo para simplificar as coisas, mas como os verdadeiros jogadores de games de Tiro em Primeira Pessoa sabem, isso estra-

12 Estágios

ga a diversão.

Os proprietários de Dreamcast terão opções parecidas na versão doméstica do game. Você encontrará uma configuração de controle padrão absolutamente repugnante (não há necessidade de descrever – ela não está configurada como MDK2 e não funciona de maneira intuitiva). Felizmente, entretanto, a Sega também promete suporte para mouse, afirmando "um mouse para Dreamcast estará disponível, o que permitirá controle rápido e preciso como nos games de PC". E ainda bem que a Sega também adicionará suporte para teclado, apesar da combinação mouse/controle parecer suficiente.

Você precisará de uma configuração de controle bem adequada para Outtrigger, já que as arenas de batalha vêm em todas as formas e tamanhos. Você encontrará plataformas e objetos para pular em cima e se esconder atrás e sobretudo uma boa variedade de designs gráfico nos diferentes estágios que incluem uma biblioteca, uma estação de trem, um velho castelo e outros. E o melhor de tudo é que a Sega promete estágios adicionais além dos doze cenários do arcade.

Felizmente, você tem mais do que apenas um mouse e um controle para ajudá-lo nas batalhas. Cada personagem, além da variação de ataques e mobilidade, tem um acervo de armas específicas, incluindo lança-granadas, lasers e metralhadoras, mas você também encontrará itens de ataques especiais como mísseis teleguiados, torpedos de fóton, lança-chamas e rifles de elite. Itens estão espalhados pelas fases também, oferecendo recuperação de energia, power-ups para armas, visão noturna e termo-visão (com a qual você pode ver a temperatura dos seres através das paredes). Haverá muitas maneiras de matar seus inimigos.

Com Outtrigger unindo-se a jogos como Soldier of Fortune, Quake III e Half Life, a categoria de Tiro em Primeira Pessoa para Dreamcast estará pegando fogo até o final deste ano. Agora só precisamos de Unreal Tournament (que o PlayStation2 já garantiu) e o círculo estará completo.

Os Personagens

JAY ARAGAKI

Descrição:
Personagem mediano
Nacionalidade: Inglaterra
Sexo: Masculino
Nascimento: 13/04/1972
Altura: 1,78m
Peso: 68kg
Armas: Submachine Gun, Hand Grenade, Rocket Launcher

ALAIN CIEL

Descrição:
Personagem mediano
Nacionalidade: França
Sexo: Masculino
Nascimento: 04/10/1971
Altura: 1,80m
Peso: 71kg
Armas: Submachine Gun, Hand Grenade, Rocket Launcher

LINA MIYAGI

Descrição: Não é muito forte, mas ágil
Nacionalidade: Japão
Sexo: Feminino
Nascimento: 12/04/1975
Altura: 1,72m
Peso: 58kg
Armas: Submachine Gun, Motion Sensor Bomb, 50mm Rifle

TALON GRANT

Descrição:
Muito poderoso e lento
Nacionalidade: EUA
Sexo: Masculino
Nascimento: 20/07/1969
Altura: 1,95m
Peso: 118kg
Armas: Laser de 3 níveis, Granada de mão grande, Rail Gun

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

SONIC SHUFFLE

Sega

Variedades - GD (1)

Previsto para setembro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

O porco-espinho azul está com a bola toda. Através dos tempos, Sonic adquiriu um status invejável, comparado apenas ao de Mario da Nintendo, ambos como ícones que representam suas respectivas empresas. Mas as semelhanças não param aí. Assim como Mario, Sonic progrediu através do tempo, passando de um herói dos games de plataforma 2D para uma celebridade conhecida mundialmente, com sua imagem ilustrando diversos tipos de jogo. Ambos já estrelaram games de Aventura 3D, Luta 3D, Corrida 3D e outros gêneros (até os personagens paralelos, como Yoshi de Mario e Robotnic de Sonic ganharam seus próprios Puzzles). Agora o porco-espinho azul mais uma vez segue uma tendência do bigodudo italiano, recebendo o seu próprio game de tabuleiro digital: Sonic Shuffle.

Para surpresa dos fãs, a Sega está dando umas férias para o Dr. Robotnic e os planos de sua mente distorcida. Sonic e seus amigos agora enfrentam outro mal, em uma terra mágica. Um monstro maléfico chamado Void, de alguma forma conseguiu prender o poder das Precioustones, cristais feitos dos sonhos e esperanças de todas as pessoas (alguém aí falou em Nights?). Por sua vez, uma Anjo Guardiã chamada Illumina não pretende permitir isso, mas sendo uma criatura tão frágil, ela não pode fazer nada sozinha. Desta forma, ela invoca vários personagens do universo de Sonic para recuperar as Precioustones e salvar o mundo de Maginary Whirl de uma tormenta de milhares de pesadelos.

Esta mudança de universo é muito estranha para um game com o nome Sonic. Não seria melhor se a Sega colocasse Robotnic mais uma vez roubando as Chaos Emeralds e agora fosse Tikal (o misterioso pintinho de Sonic Adventure) que pedisse a ajuda de Sonic e seus amigos para salvar seu mundo dos planos do Dr.? Não seria mais o estilo Sonic?

Bem, de qualquer forma, novos personagens e itens para o universo de Sonic sempre são bons para a Sega. Além disso, as crianças não vão nem ligar para isso com a ação no estilo Mario Party em seu Dreamcast. A Sega tem o elenco, tem a faminta base instalada e tem uma idéia legal: cartas.

Sonic Shuffle acontece em um tabuleiro de jogo e contém uma galeria de mini-jogos, exatamente como Mario Party, mas o Shuffle (embaralhar) no título é o que separa os dois games. O movimento em Sonic Shuffle é determinado pelas cartas que você compra de um baralho digital. As cartas mostram quantos espaços você irá avançar, mas elas ainda têm uma papel ainda mais importante no jogo, de uma maneira que ainda não foi totalmente revelada.

Tirando esta mudança, ele é como um "Sonic Party". Você e até três amigos selecionam um entre oito personagens, apesar da Sega não ter revelado todo o elenco ainda. Mas temos certeza de que os básicos estarão presentes, incluindo Sonic, Knuckles e Tails, mas gostaríamos de ver alguns Chao (os bichinhos que você criava em Sonic Adventure) também! Como em Jet Set Radio, a Sega optou por utilizar a técnica Cell Shading para Sonic Shuffle, fazendo com que os personagens 3D pareçam sprites. Obviamente, cada personagem possui seus movimentos característico: Knuckles, por exemplo, pode escalar e Sonic pode correr em velocidade alucinante.

Você fará grande uso destes movimentos conforme você explora o tabuleiro para ser o primeiro a recuperar a Precioustone (e sem dúvida receberá alguma ajuda de Illumina enquanto isso). De início, cinco tabuleiros estão disponíveis, cada um com um tema diferente, assim como as "zonas" dos velhos games de Sonic. Parar em certos espaços do tabuleiro dará a você power-ups ou penalizações, mas o verdadeiro atrativo vem quando você e outros jogadores param em um dos espaços coloridos. Dependendo da posição dos personagens no tabuleiro, todo o grupo poderá entrar em um mini-jogo, onde é cada um por si, dois contra dois ou três contra um.

São os mini-jogos que vão determinar definitivamente o quão divertido o jogo será e os produtores, que incluem alguns membros que trabalharam em Mario Party, prometem cerca de 50 jogos assim. As imagens revelam que alguns jogos requerem apertos rápidos de botões, juntamente com alguns jogos mais envolventes onde os competidores correm através de corredores, abrindo portas com chaves. Alguns jogos dividem a tela em dois ou quatro, dependendo da natureza do jogo.

Você pode, é claro, jogar Sonic Shuffle sozinho, optando pelo modo Story, mas a verdadeira diversão está no modo multiplayer e, mais especificamente, o modo de jogo via rede. O game permitirá que você até mais três outros jogadores entrem no modo online para uma partida de Sonic Shuffle a longa distância, participando de vários mini-jogos e coisas do tipo através da linha telefônica, fazendo deste mais um título de destaque para o novo serviço SegaNet para Dreamcast.

E com o nome Sonic por trás dele e um elenco de produtores experientes, ele deverá se mostrar interessante, independente da decisão do time de desenvolvimento de levar Sonic e seus amigos para outra dimensão.

F355 CHALLENGE

Sega / AM2

Corrida - GD (1)

Previsto para 3 de agosto de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

A maior infelicidade para os jogadores é não morar no Japão. A Terra do Sol Nascente (podemos até considerar os EUA como uma potência do ramo, mas os games "de verdade" vêm todos do Japão) é a Meca dos game-maníacos. Em todos os gêneros de entretenimento eletrônico os japoneses têm o prazer de se deliciarem primeiro (e às vezes, somente eles). Mas há uma área em especial que faz qualquer um querer morar no Japão: os arcades. Onde mais você pode facilmente encontrar aquela tonelada de games de dança animais? Onde mais as empresas colocam seus melhores games de luta para os jogadores experimentarem antes do lançamento? E onde mais você pode encontrar os mais avançados e caros arcades do mundo?

Uma destas peças que somente o público japonês e poucos felizardos de outras partes do mundo podem curtir é F355 Challenge. Este não é um simples game de corrida. Basta dizer que ele é um título de arcade da Sega (que domina este mercado quando o assunto é corrida) e que ele é produzido por ninguém menos que Yu Suzuki e seu time AM2 usando os melhores recursos que a empresa poderia oferecer. Para se ter uma idéia, a versão Deluxe de F355 possui três telas (exibindo o amplo campo de visão dentro ou fora do carro), roda em nada menos que quatro placas Naomi (uma para cada tela e outra exclusiva para o som) e tem uma cabine que simula uma Ferrari de verdade nos mínimos detalhes. Você provavelmente NUNCA vai ter a oportunidade de jogar esta maravilha.

Este jogo é o verdadeiro simulador de corridas. O que? Quem? Gran Turis-o que? Ah, aquele jogo? Nem chega perto deste. É como estar no volante de uma Ferrari real e dirigí-la de verdade. Você pode até usar esta máquina para aprender a dirigir. Depois de ficar bom na embreagem e no acelerador, é só voltar para o seu carro e pronto. Você estará parecendo um profissional. Já mencionamos que este jogo é realístico?

Yu Suzuki não estava de brincadeira quando desenvolveu F355 Challenge. O time de desenvolvimento visitou pistas diferentes, realizou pesquisas extensivas na performance e físicas das Ferraris e até mesmo a força centrífuga que os pilotos recebem ao fazer uma curva. Eles definitivamente fizeram uma obra de arte com o jogo.

Mas a pergunta é: será que a Sega consegue duplicar a experiência fantástica de F355 em um console doméstico? A resposta é: provavelmente não. Eles ainda podem fazer um jogo excelente, que vai impressionar todo mundo, mas qualquer um que tenha sentado no assento daquele arcade sabe que nenhum console pode reproduzir aquela experiência.

O modo de simulação (com opção totalmente manual, usando a embreagem e o câmbio para trocar marchas) será removido da versão Dreamcast. Por que alguma empresa, ou a própria Sega, não faz um volante com pedais de embreagem, freio e acelerador e um câmbio para o Dreamcast? Nem que seja só para jogar F355! Isso é decepcionante.

A Sega também vai adicionar algumas novas características para a versão Dreamcast. Sem dúvida, haverá modificações e adição de novos carros, mas a coisa que realmente chama a atenção são as opções de multiplayer. Está correto: opções com "s", no plural. Haverá os modos Versus, Network e Link-up. O modo Versus permitirá que você corra com outro amigo em tela dividida. O modo Link-up permite que você jogue linkado com 2 Dreamcasts, 2 TVs e 2 cópias de F355, cada pessoa em sua tela. O Network, bem... não se empolgue demais. Tudo o que você poderá fazer em rede será enviar seus dados de corrida para uma espécie de "Time Attack" em um ranking contra outros 7 jogadores.

A palavra final sobre a versão Dreamcast de F355 Challenge ainda está longe de ser definitiva. O Sr. Suzuki ainda está analisando todas as opções que estão em suas mãos, mas você já pode ter a certeza de que F355 Challenge, apesar de não se equiparar à experiência do arcade, será um dos melhores simuladores de corrida em qualquer console. O game está programado para o início de agosto no Japão. Nos EUA, como a Acclaim adquiriu os direitos exclusivos para games com a marca Ferrari, a Sega já licenciou o game para que a empresa lance F355 no mercado americano em setembro.

Caminhões são veículos que os motoristas de carro odeiam. Eles são grandes, lentos e o pior: os motoristas sempre agem como loucos. Onde estão os caminhoneiros de antigamente? Você sabe, quando as crianças davam o sinal para tocar a buzina (levantar o braço e movê-lo para cima e para baixo repetidamente) e o caminhoneiro respondia tocando a velha buzina na grande cabine.

Independente desta aversão, o que qualquer um não daria para ter a chance de dirigir um caminhão? Especialmente ao entrar na cabine de um guincho a 1,5 m do chão. Neste ano, a Sega e seu departamento de desenvolvimento de arcade, a AM2, espera dar aos proprietários de Dreamcast uma oportunidade única na vida com 18 (Eighteen) Wheeler American Pro Trucker. Interessado em pegar um veículo com 18 rodas, 18 m e 20 toneladas de carga em uma jornada de 16 mil quilômetros para atravessar os Estados Unidos de Nova Iorque a São Francisco? Então este é o seu jogo.

18 Wheeler American Pro Trucker, desenvolvido pela divisão AM2 da Sega, provou ser uma grande atração nos arcades (onde ele pode ser encontrado, é claro – ou seja, em toda parte do Japão e alguns lugares dos EUA). A cabine do arcade é algo monstruoso, com um monitor de 40 polegadas, dois escapamentos laterais, um assento acolchoado para duas pessoas que treme a cada batida durante a viagem e um enorme volante com meio metro de diâmetro. Tem até uma buzina no centro do volante (também disponível no lado direito do painel frontal para que o passageiro tenha alguma coisa pra fazer), tornando o arcade 18 Wheeler a melhor maneira de dirigir um caminhão sem ter que gastar uma fortuna com uma Scania e sem precisar tirar a habilitação de caminhoneiro. Então, não seria nada mal se alguma produtora desenvolvesse um periférico com um volante gigante para este game, já que a própria Sega afirmou que não desenvolverá nenhum acessório especial para 18 Wheeler de Dreamcast. Quem pretende gastar 75 dólares nas maracas de Samba de Amigo não se importaria em adquirir o volante de caminhão.

De qualquer forma, independente de sua impossibilidade de reproduzir com fidelidade a sensação do arcade, a conversão para Dreamcast de 18 Wheeler parece estar um passo à frente do original pelos habituais extras de uma conversão para console doméstico. Além dos gráficos que já estão parecendo perfeitos do arcade, a Sega está prometendo novos estágios e modos de jogo. E, é claro, sempre há a maravilha de usar o direcional comum para um controle mais preciso de seu veículo, como já foi visto na conversão de Crazy Taxi.

O que vai permanecer exatamente intacto é a jogabilidade de central. Em 18 Wheeler, você seleciona um entre cinco pilotos no estilo Crazy Taxi, cada um com seu próprio caminhão que é avaliado em velocidade, torque e "dureza" (resistência em batidas).

Você controla os veículos destes caras usando um enorme volante, freio, acelerador e um câmbio com duas marchas (alta e baixa). Você também pode alternar a visão dentro ou fora do caminhão, mas ele não deve ser considerado de maneira nenhuma como um simulador de caminhão. A Sega proporciona uma experiência estilo arcade e isso significa que seu caminhão nunca vai rodar e acertar os vários outros caminhões e veículos na estrada não forçará você a uma parada completa (apesar disso ocasionalmente diminuir sua velocidade). A única verdadeira estratégia além de frear, acelerar e dirigir envolve o fluxo de ar que os caminhões à sua frente deixam. Pegue um fluxo de ar e você ganhará uma boa injeção de velocidade.

Na versão arcade e provavelmente no modo Arcade da versão Dreamcast, depois de selecionar um personagem, você

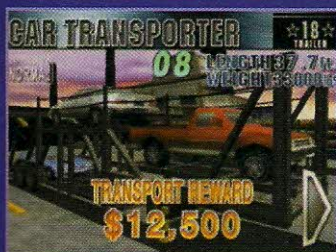
Parece que há uma tendência realmente bizarra dominando os produtores para Dreamcast. Isso pode ser melhor descrito como um quebra-cabeça; os produtores continuam a lançar jogos de pistola sem uma pistola. A própria Sega deixou os jogadores em dúvida quando lançou o seu House of The Dead 2 nas lojas americanas sem a pistola. Apesar de ser um ponto negativo esperar que outras empresas tomem uma iniciativa para produzir suas próprias armas, a falta de julgamento da parte da Sega em lançar seu próprio produto foi no mínimo questionável.

Outra veterana gigante do universo dos games, a Konami, parece ter gostado da estratégia da Sega e decidiu seguir seus passos. Como uma das mais incomuns decisões já tomadas no mundo dos games, o sucesso de arcade da Konami, Silent Scope, está sendo convertido para Dreamcast (e PlayStation2) sem nenhum suporte para arma. Enquanto isso foi quase aceitável em HOTD2 (afinal, ele era de alguma forma jogável com o controle), Silent Scope praticamente necessita da longa arma de atirador para funcionar!

Se você não conhece o game de arcade (o que é bem provável, já que ele só foi distribuído em massa no Japão e em menor escala, nos EUA), ele é mais ou menos assim: você é um franco atirador profissional enviado para se livrar dos vilões. Usando um rifle realístico, você mira pelo monitor com sua vista concentrada na mira do próprio rifle, que tem um dispositivo que

parte em quatro cursos de ação, indo primeiro de Nova Iorque até São Petersburg, então adiante até acabar em São Francisco. Como mencionado, a versão Dreamcast terá alguns novos estágios, apesar de ainda não se saber exatamente quantos, ou se eles vão se encaixar no caminho principal do jogo. Os estágios do arcade são basicamente pistas lineares, mas há alguns pontos interativos, como um tornado em um estágio que suga carros, jogando-os em você, além de encontrar alguns caminhos múltiplos aqui e ali que acabam levando para o mesmo lugar, mas através de um caminho totalmente diferente. Este não é um Crazy Taxi de maneira alguma, então não espere um ambiente de exploração livre.

Em cada corrida, seu objetivo é chegar no final antes do tempo acabar, cruzando check points e batendo em vans especiais no caminho para aumentar seu tempo restante. Você realmente transporta uma carga de um lugar para o outro e tem a oportunidade de escolher o tipo de carga que deseja transportar no início da corrida. A carga escolhida, seja um tanque de combustível, uma pilha de madeiras ou um grupo de carros, influi na sua velocidade e aceleração, mas o incentivo em transportar a carga mais pesada é que você ganha muito mais dinheiro. Hmmm, contanto que você não danifique o produto, é claro. Batendo em outros veículos no caminho a carga será danificada e isso afeta a quantidade de dinheiro que você recebe no final da viagem. Felizmente, você tem aquela buzina em seu veículo e os motoristas na estrada às vezes saem da frente. Às vezes.

Um piloto na estrada que não liga a mínima para a sua buzina é um caminhoneiro rival com quem você está competindo para chegar ao final da corrida primeiro. Este cara é um daqueles caminhoneiros loucos mencionados anteriormente, já que ele faz de tudo para vencê-lo, inclusive bloquear seu caminho e jogá-lo para fora da estrada e também em outros carros ou nas paredes. Se você puder vencê-lo, você poderá acumular ainda mais dinheiro no bolso.

Ainda há mais nesta experiência – sim, este game de arcade em particular tem mais variedade que muitos outros. Entre os estágios, você deve jogar um mini-jogo de estacionamento no qual você tem que dirigir seu caminho por uma série de curvas e estacioná-lo em uma área determinada, tudo isso dentro do limite de tempo. Fazer isso proporciona novos itens que melhoram seu caminhão, incluindo uma buzina ainda mais alta. Na verdade, para a versão Dreamcast, a Sega está desenvolvendo um modo de jogo totalmente novo baseado neste mini-jogo de estacionamento, chamado de "Parking Mode", então você saberá realmente o que é estacionar um veículo de 18 m com limite de tempo.

Pelo que é possível descrever através de palavras, isso é tudo o que você pode esperar deste título da AM2. Mas 18 Wheeler American Pro Trucker é um exemplo onde você realmente precisa ver o game em movimento, tomando nota da enorme quantidade de tráfego e das estradas e placas realísticas e experimentando sua diversão viciante. Já excelente em sua forma arcade e com suas novas características, incluindo um modo Versus com tela dividida e a promessa de jogo online, a Sega está caprichando no primeiro título de caminhão para Dreamcast. Quem sabe, jogando este game você não se torne um destes caminhoneiros loucos tão criticados?

aproxima a imagem que está no monitor para uma maior precisão. Não é uma lente de aumento que está na mira do rifle, mas sim uma pequena tela que exibe a imagem aproximada do ponto exato que você está mirando no monitor. Pode parecer simples, mas o game é um dos mais desafiadores e tira muito dinheiro dos aspirantes a membros da SWAT. Na verdade, ele é um jogo excelente, mas a falta de suporte para arma na versão doméstica realmente desanima.

Lamentos aparte, a versão Dreamcast de Silent Scope definitivamente está linda. No estado atual (aproximadamente 40% completa), o game já reproduz o arcade com perfeição; os visuais nítidos e os modelos poligonais limpos estão no nível das melhores conversões de arcade. O recurso de zoom, agora ativado o tempo inteiro na própria tela para simular a mira do rifle, ainda está um pouco ruim com o esquema de mira com controle invertido. A técnica de escala ainda tem muito tempo para melhorias, levando-se em consideração o tempo que ele tem até o lançamento

Para compensar a falta de um verdadeiro periférico de rifle e as limitações naturais do arcade, a Konami está trabalhando duro para adicionar incentivos extras para o mercado doméstico. Apesar de nenhum detalhe liberado a este respeito, já podemos imaginar adições como fases exclusivas e novos modos de jogo. Seja quais forem estas adições, tomara que elas sejam boas para nos manter distraídos e esquecer uma certa omissão.

A Konami garantiu que o produto final será uma aventura excelente no mundo do "mate ou morra". Enquanto a falta de suporte para arma ou mesmo até um novo periférico de rifle (sejamos realistas, a criação de tal acessório para console sairia muito caro) é algo que desanima, o histórico da Konami ainda é confiável. Então, acreditamos que este jogo de tiro sem arma ainda possa ser uma boa opção.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Midway / Asylum

Boxe - N/D

Previsto para novembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

A Midway anunciou que a super esperada seqüência de seu escrachado e divertido game de boxe, Ready 2 Rumble: Round 2, será lançado em novembro deste ano. Como o game original, esta seqüência também estará presente em multi-sistemas, disponível nas versões Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color e, desta vez, uma versão turbinada para PlayStation2.

A novidade quente revelada na E³ é que o mega-popstar Michael Jackson vai aparecer no jogo como um boxeador celebridade convidado especial. O próprio Jackson teve seus movimentos capturados e voz gravada para incorporar seus imortais e quase infinitos passos de dança, voz inconfundível e seu estilo no game. Michael se juntar a 12 lutadores totalmente novos, incluindo o invencível campeão peso-pesado da NBA Shaquille O'Neil, como uma das outras celebridades secretas do game. Como qualquer outro boxeador de Ready 2 Rumble: Round 2, Jackson e O'Neil vão entrar no ringue em uma versão estilizada, com um visual todo próprio do jogo.

"A Midway está emocionada por Michael Jackson ter se juntando ao elenco all-star de Ready 2 Rumble: Round 2", diz Helene Sheeler, vice-presidente de marketing da Midway. "Agora os jogadores poderão flutuar como uma borboleta, picar como uma abelha e fazer o passo da lua como Michael Jackson quando experimentarem a gigantesca ação de Ready 2 Rumble: Round 2!".

Não deixando nenhum dos elementos do best seller para trás, Ready 2 Rumble: Round 2 combina competição intensa de boxe e a ação extrema que tornou o jogo original uma adição tão popular na categoria de luta.

Onze dos exorbitantes lutadores originais estão de volta com novas roupas, movimentos especiais, provocações e golpes únicos aos seus próprios estilos de luta. Doze novos boxeadores, garotas de ringue adicionadas e lutadores celebridades entram nas cordas com talento e personalidade própria.

Digitalmente sofisticado e visualmente formidável, Ready 2 Rumble: Round 2 adiciona ainda mais à comédia e ação do original. "A série Ready 2 Rumble Boxing tem uma personalidade muito forte, que está de volta em grande forma para a seqüência", diz Helene Sheeler. "Os fãs da série ficarão satisfeitos em ver os personagens totalmente novos e a ação das lutas, enquanto aqueles que jogarem o game pela primeira vez estarão diante de uma grande diversão".

O game traz Michael Buffer, "A Voz dos Campeões" e sua famosa chamada "Let's Get Ready to Rumble". Você poderá competir no modo Arcade e lutar pelo cinturão. O jogo também possui um modo Championship melhorado, onde você assume o papel de boxeador e empresário para ter o controle do calendário de alimentação, programação de lutas e regime de treinamento. Você pode treinar para aumentar poder, velocidade, resistência, socos e durabilidade para poder avançar e derrotar seus inimigos.

Características-chave de Ready 2 Rumble: Round 2

Efeitos muito melhorados com detalhes como movimento de roupa e cabelos – Doze novos boxeadores, incluindo celebridades secretas – Todos os onze lutadores originais retornam do primeiro game – Garotas de ringue, equipes nos corners e fotógrafos no PlayStation2 – Novas provocações, introduções e danças de vitória – Novos movimentos especiais, combos e três níveis de golpes finalizadores – Novas reações extremas e knockdowns – Um novo modo Practice, incluindo luta com um oponente passivo controlado pelo computador – Modo Championship melhorado – Um emocionante e novo modo Tournament.

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

GBC

ROCKMAN X: CYBER MISSION

Capcom

Ação - N/D

Previsto para 21 de julho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Um fato estranho durante a E³ 2000 foi o destaque – ou melhor, a falta dele – para Rockman X da Capcom para Game Boy. Isso porque a empresa fez uma decisão de última hora de exibir o game na feira – não havia nem uma pequena placa ou sinal de seu nome em exibição. Com todos os jogos espalhados por toda parte, quase perdemos a oportunidade de conferir o demo jogável disponível no show.

Característica
- •Múltiplos estágios de jogo
- •História original com novos aliados e inimigos
- •Recurso de Auto-Save
- •Bateria para salvar o seu progresso
- •Para Game Boy e Game Boy Color

Rockman X é baseado no game de Super NES que é um side story da série original, um jogo mais futurista e intenso do que os velhos títulos do robozinho azul. A história é sobre um mundo em caos devido a um hacker chamado Techno que está "crackeando" o computador central do planeta. Apenas uma pessoa pode impedir este caos de dominar e destruir tudo, esta pessoa é Rockman X.

Como na série clássica, X tem a habilidade de roubar as armas dos chefes que ele derrota. Aqui vai a lista das armas especiais da versão Game Boy: X-Buster, S-Ice, E-Spark, R-Shield, S-Tornado, R-Burner, S-Shot, M-Mine e S-Foil.

A versão Game Boy de Rockman X parece mais um jogo detalhado de Rockman para o Nintendinho – X pode correr, pular, deslizar e se pendurar em paredes para alcançar plataformas normalmente inacessíveis. Alguns inimigos podem agarrá-lo e segurar você até jogá-lo em um buraco sem fundo. Você pode até entrar em um robô para dar porradas nos inimigos. E aquelas familiares plataformas móveis? Estão aqui também.

A versão exibida no show estava muito incompleta mas totalmente jogável. Ainda era a versão japonesa, chamada Rockman X: Cyber Mission (a versão americana, Mega Man X, só sai em outubro). Ainda havia problemas de slowdown e paus de sprite, alguns deles até tornando os chefes de fase mais difíceis do que deveriam ser. De fato, muitas fases ainda não haviam sido adicionadas na tela de seleção e alguns chefes simplesmente não estavam funcionando.

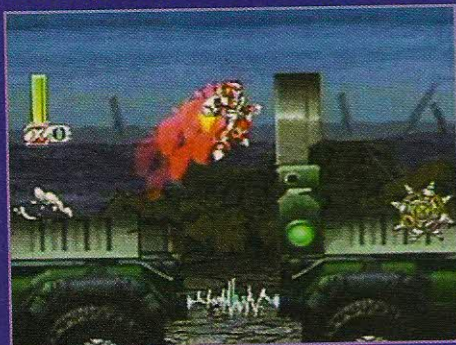
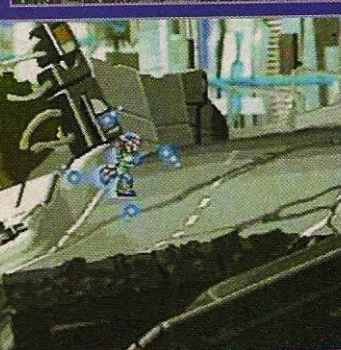
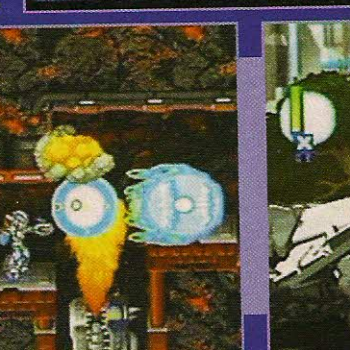
Mas há algumas melhorias legais no jogo. Lembra-se de quando você movia a tela cheia de inimigos de forma que eles ficassem fora da tela, então voltava e eles magicamente desapareciam? Bem, este pequeno problema foi eliminado – não pense que você poderá escapar dos robôs apenas deixando a tela e voltando. Eles o seguirão.

A Capcom vai lançar Rockman X: Cyber Mission para Game Boy em julho no Japão e a versão americana deve aparecer até outubro. E sim, atualmente, ele irá funcionar nos antigos Game Boys monocromáticos (já foi testado).

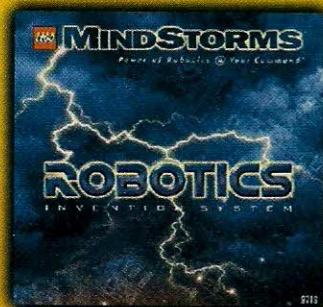
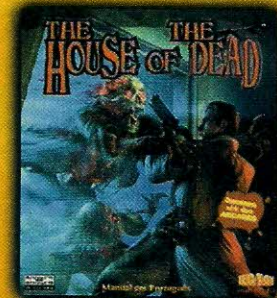
As aventuras 2D de Rockman (Mega Man na versão americana) continuam firmemente pouco dispostas a desaparecer. Apesar do Rockman Legends 2, que é 3D, provavelmente recebe um pouco mais de atenção, a verdadeira série da Capcom continuará em sua forma original com Rockman X5 para PlayStation. O 14º verdadeiro jogo de Rockman (Rockman 1, 2, 3, 4, 5 e 6 para Nintendinho; Rockman 7 para Super NES; Rockman 8 para Saturn e PlayStation; Rockman & Forte para Super NES; Rockman X1, X2 e X3 para Super NES; X4 para Saturn e PlayStation; e agora o X5 somente para PlayStation; sem contar os 5 games do Game Boy que são paralelos aos do Nintendinho e o novo X para o portátil, que totalizariam 20 games), ele vai continuar nos passos de seus predecessores, onde um robô heróico parte para destruir um time de andróides do mal em uma série de mundos temáticos 2D.

Mas Rockman provavelmente nem precisa desta rápida apresentação. Se você nunca jogou um Rockman, há duas opções: ou você é muito jovem, ou é terrivelmente privado, ou até mesmo uma mistura de ambos. Qualquer que seja o caso, vá jogar um, pois praticamente todos eles merecem reconhecimento como clássicos games de plataforma, com ótimos gráficos, design de personagens, construção de fases e música. Fale com qualquer um que joga desde a época dos 8-bit e ele provavelmente assobiará um dos clássicos temas de Rockman.

Não há razão para esperar que X5 seja algo diferente – a única verdadeira preocupação é que ele possa ser afetado pelas horríveis vozes dubladas da versão americana de Mega Man 8. Os gráficos tão bons quanto o PlayStation pode proporcionar em um game 2D. Neste ponto, sempre sentiremos falta do Saturn na geração 32-bit, mas até que o PlayStation se sai bem com a segunda colocação em games 2D. Como um atrativo extra, a Capcom promete proporcionar uma animação impressionante, nos moldes de seu recente RPG, Breath of Fire 4 (neste, cada personagem tem mais de 3 mil frames de animação!).

X5 também traz uma mudança na fórmula do jogo para a progressão, adicionando um limite de tempo para os estágios que afeta o desenvolvimento do enredo do game. A idéia é que um asteróide está vindo na direção da Terra – X e seu aliado Zero têm 48 horas para impedi-lo e salvar o mundo. A quantidade de tempo que você gastar enfrentando os 8 chefes X-Hunters, no caminho para acabar o último chefe Sigma, vai alterar o desenrolar dos eventos durante o jogo e possivelmente levará a finais diferentes.

Então, o tempo é essencial, assim como coletar as armas especiais dos X-Hunters. X e Zero (você pode jogar com qualquer um) podem usar os poderes dos chefes que derrotam (cada um à sua maneira), nos moldes clássicos de Rockman. Eles também ganham veículos especiais feitos pelo Dr. Light. Em suma, este é Rockman, ainda forte depois de quase quinze anos e uma série de sistemas. A versão japonesa está programada para setembro, enquanto o game americano, Mega Man X5, deve sair em novembro.

GAMERS Espaço do LEITOR

Edição 71

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

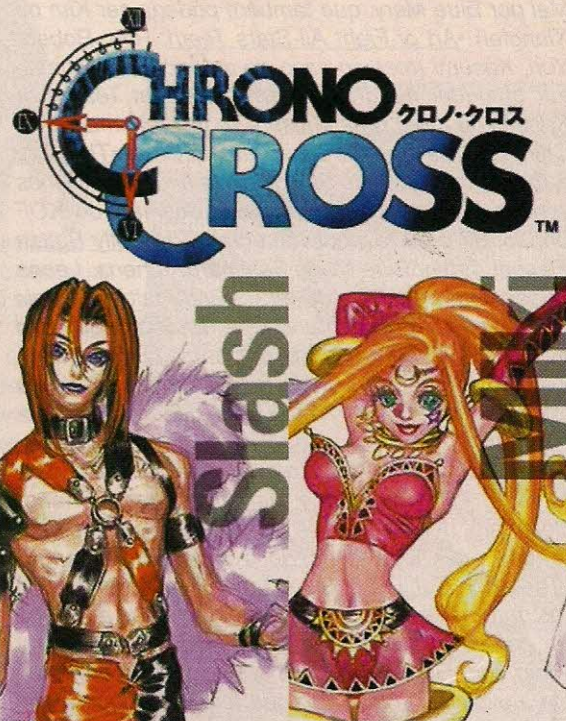
DRAGON QUEST EXISTE MESMO? - GRÁFICOS DE NGP - PS&PS2?

Olá, pessoal da Gamers! É a segunda vez que me correspondo (ou melhor, tento corresponder-me) com vocês, e espero que esta seja com algum proveito para mim. Há algum tempo, escrevi minha primeira carta para vocês, com intenção de vê-la publicada e respondida, mas qual foi minha surpresa nas edições seguintes? Nenhuma! Não vi nem uma perguntinha minha! Pô gente, não façam isso! Tá, eu sei que a quantidade de cartas é imensa e o trabalho de vocês é super corrido, mas tentem fazer uma forcinha e publiquem esta minha carta. Volto a fazer minhas perguntas: **1ª)** Em Chrono Cross, estou no corpo de Yamaneko, após voltar ao continente inicial e tendo em meu grupo um palhaço e um duende; eu matei um inseto voador em uma dungeon e ele abriu um buraco, onde há um monstro-polvo que desmaia toda vez que pulo sobre sua cabeça após ter caído no buraco. A pergunta é: para onde devo ir e o que devo fazer para continuar o jogo? Eu estou enroscado há mais de 2 meses! **2ª)** Ainda em Chrono Cross, como faço para usar as invocações, que fiquei sabendo existir? E onde as consigo? **3ª)** Em Final Fantasy VI, como recupero Gau, Locke e Cyan após a destruição do mundo? **5ª)** Vocês possuem mais alguma dica de Marvel vs Capcom fora aquelas da edição 46? Por favor, me mandem estas valiosas respostas. Desde já agradeço as futuras respostas e até a próxima carta.

ALEXANDRE M. FIGUEIREDO POÇOS DE CALDAS - MG

Não temos uma estatística precisa, mas acreditamos que cerca de 70% das cartas que nos chegam começam como a sua, Alexandre – com uma bronca pela não publicação de cartas anteriores. Nem que tivéssemos umas 12 páginas só de Espaço do Leitor daria para publicar todas as cartas que nos chegam diariamente, então é realmente algo difícil ter as dúvidas respondidas na Gamers. Além disso, procuramos selecionar as perguntas mais frequentes. No seu caso, aqui está a sua carta publicada, mas garantimos que muitas pessoas com as mesmas dúvidas também se encontram satisfeitas, pois certas questões de Chrono Cross estão se repetindo bastante ultimamente. Para o pessoal que ainda não teve suas cartas publicadas, só um toque: insistam! Se as dúvidas persistirem, estaremos aqui para respondê-las. Ah, voltando ao Alexandre e vários Chrono-maníacos, vamos às respostas: ***1ª)*** *Você deve estar se referindo a uma side-quest para ajudar Kid, levando um remédio para ela. A área em que você se encontra é Hidora Swamp e o inseto voador que você derrotou foi a própria Hidora. O polvo a que você se refere é o Land Kraken, um inimigo que você não é obrigado a enfrentar. Contudo, ao lado do baú contendo um Recover, você encontrará uma fada presa numa gaiola. Se você optar por libertá-la, o Kraken vai despertar e atacá-lo. Após uma batalha sem complicações, a fada, chamada Lazzuly, se unirá ao seu grupo. Saia da área do Kraken subindo de volta e você verá uma área familiar, contendo uma planta que era intransponível. A diferença é que agora você já pode passar pela planta. Vá para a beirada da plataforma e aperte o botão de ação para pular para a área dos fundos do pântano. Saia para a direita para prosseguir para as profundezas do pântano. No caminho você poderá evitar lutar com as plantas gigantes e logo após há um Save Point. Aqui o caminho se divide em dois: na parte de trás alguns anões estão montando guarda e a parte da frente é a saída. Opte por encarar os anões no caminho de trás e derrote-os. Um deles vai sair correndo para a direita; siga-o e você encontrará outro inseto gigante: uma outra Hidora, só que agora não é um inseto voador, mas sim uma centopeia. Assim como a outra, você também deverá derrotar esta Hidora (Lazzuly, por seus grandes poderes mágicos, é bem útil nesta batalha). Agora examine o inseto morto e você encontrará o remédio para Kid, retornando automaticamente para a área inicial do pântano. Agora é só voltar para Gardov, onde se encontra Kid, dar a ela o medicamento e você a terá em seu grupo.* ***2ª)*** *Sim, as invocações existem em Chrono Cross. Mas elas parecem ser o contrário de Final Fantasy VIII, pois as condições para usá-las são um tanto exigentes. Em primeiro lugar, note o canto superior direito da tela de batalha e visualize uma série de círculos chamada Field Effect. Este medidor é afetado pelo tipo de terreno em que ocorre a batalha e pode ser alterado pelos Elementos (como são chamadas as magias em CC) usados durante o combate. A chave para usar as invocações está no Field Effect. Por exemplo, Salamander pertence ao elemento Red, então ele só pode ser invocado quando todos os pontos do Field Effect estiverem vermelhos (para isso, realize três ataques de fogo consecutivos). Parece fácil, mas não é; se um inimigo usar um Elemento de um tipo diferente do que você está*

GAMES ANTIGOS - NOVOS SISTEMAS - DRAGON QUEST EXISTE?

tentando, isso pode estragar o seu trabalho. E se você estiver com pouca energia e precisar se curar, os Elementos ou Itens que você usar para curar também afetarão o Field Effect. Além disso, para realizar uma invocação, você precisa de estrelas. Seu grupo adquire estrelas após certos eventos (derrotando chefes ou de outras maneiras), mas cada invocação diminui suas estrelas e você deve dormir para recuperá-las. Desta maneira, é muito difícil fazer uma invocação em Chrono Cross, necessitando de muito planejamento e um pouco de sorte; mas há outros recursos (como Elementos que mudam todas as bolinhas do Field Effect para uma só cor) para facilitar as invocações, mas para isso você deverá possuir os Elementos certos e a preparação devida. Agora adquirir estas invocações é algo ainda mais difícil. Primeiro, você necessitará de itens especiais para prender os monstros invocáveis. Estes itens podem ser comprados em Mabulle (na metade do jogo, aproximadamente) e podem ser usados durante a batalha como Elementos comuns (mas eles são itens de uso limitado). Estes itens são conhecidos como Traps e há um específico para cada invocação. Além de possuir a Trap específica, você ainda deverá encontrar os inimigos que invocam o monstro desejado. Note ainda que, os inimigos não farão invocações até que as condições estejam favoráveis (Field Effect que permita a invocação e, às vezes, outras condições como um grupo grande de inimigos ou apenas um inimigo sozinho). Quando você encontrar um tipo de inimigo que faz uma determinada invocação (o grupo de quatro escorpiões em Hidora Swamp na dimensão Another, que usam Golem, por exemplo), leve a Trap específica (Trap Golem, no caso), use e tente fazer com que o inimigo faça a invocação. É necessário muita paciência e perseverança para encontrar os inimigos que realizam as invocações e as condições necessárias para isso. **3ª)** *Como este clássico ainda faz sucesso (aliás, Final Fantasy VI é eterno!). Bom, vamos encontrar os personagens no World of Ruin. Para recuperar Gau é bastante simples: basta você ir para Veldt com um grupo de três personagens (deixando o quarto espaço livre) e enfrentar qualquer batalha; Gau voltará ao seu grupo com algumas novas Rages. O ladrão (opa... quer dizer, caçador de tesouros) Locke, você encontrará em Phoenix Cave. Este local está escondido no centro da cadeia montanhosa em forma de estrela (você verá uma abertura no centro das montanhas). Você terá que se dividir em dois grupos e prosseguir pela caverna. No caminho você encontrará alguns baús vazios (adivinha quem os abriu?) e também o Fire Dragon. No final da Phoenix Cave, Locke volta ao grupo. Para encontrar Cyan, faça o seguinte: vá para Maranda e fale com Lola; ela diz que está recebendo cartas de seu amor de Mobliz, mas você sabe que ele está morto (a letra é de Cyan). Leve a carta de Lola para o pombo no lado de fora da casa e siga-o para Zozo. Nesta cidade, fale com o cara em frente ao Inn e compre o Rust-Rid (tira-ferrugem) por 1000 GP. Entre no Cafe e suba até encontrar a porta enferrujada, que agora pode ser aberta. Você estará Mt. Zozo, onde encontrará o Storm Dragon e também Cyan.* **5ª)** *Não. As respostas estão aí... Mas, a propósito, onde está a 4ª pergunta? Bem, de qualquer forma, até a próxima.*

Olá, galera da Gamers!! Antes de eu encher vocês com um turbilhão de perguntas, quero parabenizá-los, pois a Gamers é a única revista que têm debulhações completas, com tradução japonês-português e as melhores dicas e códigos de Game Shark. Bom, gostaria de fazer algumas perguntas: **1ª)** Em KOF'99 (PlayStation), no Illustration (Art Gallery), já descobri alguns times (vide resposta), só que faltam alguns. Como consegui-los? **2ª)** Ainda em KOF'99, tem alguma maneira de jogar com Krizalid? **3ª)** Eu sei que isso é cansativo, mas nessa confusão eu não entendi nada. Afinal de contas, o PlayStation2 vai poder rodar CDs piratas de PlayStation? Acessórios originais de PlayStation vão funcionar no PlayStation2? Será possível rodar DVD de filme para assistir no PlayStation2? **4ª)** Em Dragon Ball Z Final Bout tem como pegar o Gold Oozaru? Se Freeza morreu em DBZ, como ele está no DBZFB? Obrigado pela atenção e pelo amor de Deus ajudem este gamemaníaco.

SÃO PAULO - SP | RAFAEL RODRIGUES COSTA C.

E aí, Rafael, tudo em paz? Por que todas as cartas começam do mesmo jeito e as respostas também vêm no mesmo estilo? Deixa pra lá. Vamos às suas perguntas: **1ª)** *Tomamos a liberdade de editar a sua carta para publicar a listas dos finais especiais de uma forma mais compreensível, Rafael. Assim, poderemos fazer algumas correções (como no Fatal Fury All-Stars, por exemplo) e colocar cada time com os nomes corretos de seus respectivos integrantes. Os times que você descobriu foram: •The Hatters Team: Terry, Clark, Bao, Choi (todos usam boné/chapéu) •The 3 Loads Team: Shingo, Shin Kyo, Kyo-1, Kyo-2 (as três formas de Kyo mais o seu discípulo Shingo) •Fatal Fury All-Stars Team: Terry, Andy, Joe, Blue Mary (a condição é substituir um dos integran-*

tes do Fatal Fury Team por um outro personagem da série Fatal Fury, como no exemplo substituímos Mai por Blue Mary, que também poderia ser Kim ou Xiangfei) •Art of Fight All-Stars Team: Ryo, Robert, Yuri, Kasumi (mesmo caso do anterior, é só substituir qualquer integrante do Art of Fight Team por Kasumi ou King) •The Masters Team: Takuma, Jhun, Chin, Kim (os mestres das artes marciais) •The New & Old Team: Kyo, Iori, Shingo, K' (a união dos velhos e novos personagens principais, originais de KOF 94, 95, 97 e 99 respectivamente) •The Belly Button Flasher Team: Blue Mary, Benimaru, Athena, Leona (todos com o umbigo de fora). Ainda faltaram mais cinco times especiais para você descobrir, que são os seguintes: •The Kids Team: Xiangfei, Shingo, Bao, Kensou (alguns dos mais novos personagens do torneio, com 17, 17, 12 e 19 anos de idade, respectivamente) •The Kamikaze Killer Team: Maxima, Ralf, Bao, Chang (não fazemos idéia da lógica deste time) •The Awesome Hairstyle Team: Chang, Benimaru, Jhun, Andy (os personagens com os penteados mais legais – cadê o cabelo do Chang?) •The Short Cut Team: Blue Mary, Whip, Athena, King (as garotas de cabelo curto – se não fosse a Athena ter cortado o cabelo...) •Whip and Disciples Team: Whip, Iori, Shin Kyo, Benimaru (alguém aí se habilita a explicar?). **2ª)** Claro que tem e o truque até já foi publicado. Mas, se você perdeu, aqui vai ele novamente: para jogar com o chefão Krizalid, entre no modo Single ou Team Versus (só é possível jogando contra) e, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória; então segure Select e aperte O, X, ▲ e □. O ícone de Krizalid vai aparecer abaixo do ícone de seleção aleatória, permitindo que você o selecione. **3ª)** Vamos tentar ser mais claros. Normalmente, o PlayStation2 não roda CDs piratas de PlayStation (nem CDs importados, ou seja, o japonês não roda o americano e, futuramente, vice-versa). Contudo, foi descoberto um método para rodar CDs estrangeiros de PlayStation no PS2 japonês, fazendo aquele velho conhecido esquema de trocar CDs enquanto o jogo carrega na tela inicial. Ainda estão rolando boatos de que, na Ásia, já foi desenvolvido um Mod Chip (chip especial instalado na placa do aparelho para "enganá-lo") para que o PlayStation2 possa rodar CDs piratas (o chip "pula" a checagem da trava de proteção na hora de carregar o CD). Isso significa que o PS2 poderá rodar CDs piratas de PlayStation e também futuras cópias de games em CD do próprio PlayStation2 (ainda não foi descoberto método para piratear DVDs). O novo console também aceita Memory Cards, Joysticks e Periféricos do antigo PlayStation. Você pode, por exemplo, jogar Ridge Racer V com o controle JogCon (que acompanhava R4) ou Drum Mania com a guitarra de Guitar Freaks. O PlayStation2 ainda permite que você assista filmes em DVD. No console japonês, é necessário que os Drivers de leitura de DVD estejam gravados no Memory Card de 8MB; já o console americano virá com os Drivers gravados em um chip de Flash ROM (que pode receber upgrades de versões mais novas) embutido no console. Contudo, o aparelho só lê os filmes em DVD de sua própria região: o console japonês roda DVDs da Região-2 e o americano vai rodar filmes da Região-1. Como o Brasil é Região-4, os filmes nacionais em DVD não rodarão em nenhum deles. Mas já foram descobertas maneiras de "enganar" o leitor de regiões (através de combinações de botões no DualShock) para ler filmes estrangeiros no console japonês. Para evitar isso, os novos consoles que estão chegando ao mercado já estão vindo com uma nova versão do Driver, que corrige este bug. Rodar filmes de outras áreas violaria o código de Regiões, mas como pirataria também é crime e algumas empresas não ligam a mínima, as sofhouses asiáticas já devem estar se aproveitando do fato dos Drivers poderem receber atualizações para criar Drivers que permitam ao console ler DVDs de qualquer região. **4ª)** O único personagem secreto do game é Gokou na forma Super Saya-jin Level 4. Quanto ao fato de Freeza ainda estar no jogo, lembre-se de que Final Bout é uma reunião louca de personagens da série (a filha de Vegeta e Bulma, a pequena Pan, que pertence a série GT, luta contra personagens da geração Z, então qualquer outra aberração não é de se estranhar). Um KOF-abraço pra você e até a próxima, Rafael (o final clássico de todas as respostas...).

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

PUZZLE DAS IDADES EM FEAR EFFECT - BLUE: LEGEND...

Olá, amigos da revista Gamers. Vou direto ao assunto, ou seja, às perguntas: **1ª)** No Final Fantasy VIII, como ou onde eu consigo mais Steel Pipes? **2ª)** Também no Final Fantasy VIII, com qual habilidade de qual GF eu posso conseguir mais um Phoenix Pinion? **3ª)** O PlayStation2 japonês rodará CDs americanos e vice-versa? **4ª)** Bem que vocês poderiam tornar a revista quinzenal ou mensal de novo, o que acham? Eu vou parando por aqui, desde já obrigado.

PAULO DIOVANI GONÇALVES — TRAMANDAÍ - RS

Fala aí, Paulo. Mais dúvidas do sempre atual Final Fantasy VIII. Vamos às respostas: ***1ª)*** *Com dificuldades para adquirir o GF Doomtrain, né? Bom, mais Steel Pipes você consegue usando o comando Mug ou derrotando Wendigos (aqueles macacos amarelos que aparecem nas florestas da área de Galbadia; se tiver dificuldades, use os comandos LV Up ou LV Down de Tonberry para alterar o nível do inimigo, pois o item deixado depende de seu nível).* ***2ª)*** *Para conseguir mais Phoenix Pinions, basta comprar vários Mega Phoenixes (10000 gil cada) no Johnny's Shop em Esthar. Então use a habilidade Med-LV Up de Alexander para transformar 3 Mega Phoenixes em 1 Phoenix Pinion. Após usar este item pela primeira vez e invocar Phoenix, este GF vai aparecer aleatoriamente em batalhas quando o seu grupo todo morrer; mas para isso é necessário que pelo menos um personagem tenha 1 Phoenix Pinion e o comando Item.* ***3ª)*** *Confira a resposta para a 3ª pergunta do leitor Rafael Rodrigues Costa C., nesta mesma edição.* ***4ª)*** *Apenas aguarde. Abraços e até mais.*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube Animalesco**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho - Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Pro Racers Association**
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú - Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

3. **Annihilation Club**
R. Eleotério Joaquim Réus, 398, Jardim Silvana - Içara - SC CEP 88820-000
Clube de PlayStation destinado a fazer recordes, aniquilar jogos, etc. Também fazemos parceria com outros clubes. E-Mail: annihilation_club@zipmail.com.br

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro - Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Fire Star Club**
Rua Dr. Azevedo Sodré, 127, Jardim Planalto - São Paulo - SP CEP 04937-080
Trabalhos com todos os consoles (inclusive portátil e PC). Se você quer dicas, códigos de Game Shark, detonados. O que você está esperando? Escreva já!

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

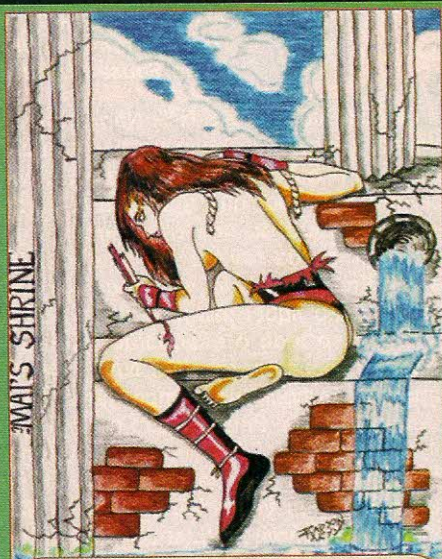
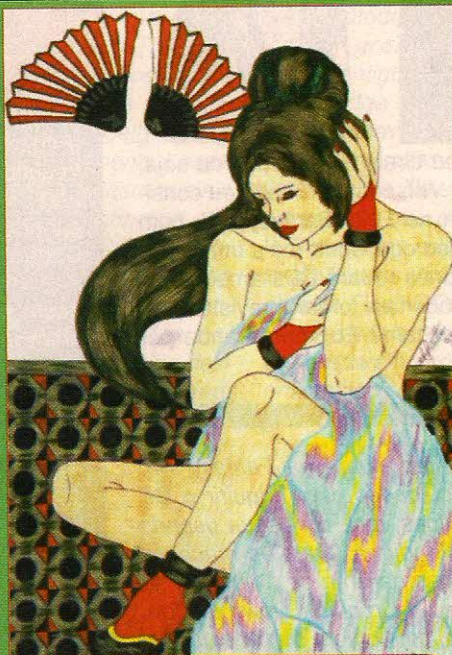
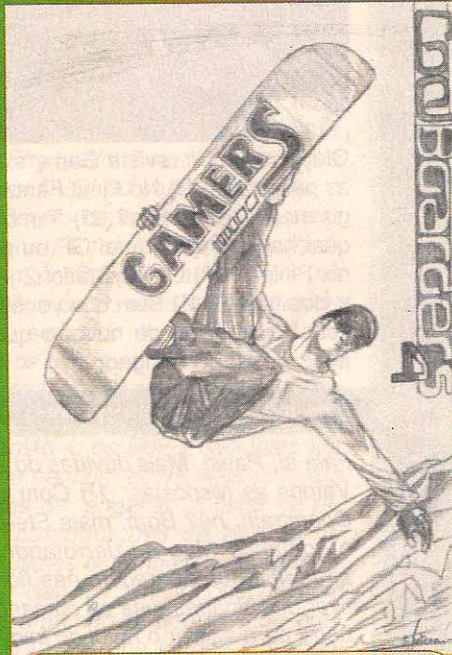
SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS DESTA SEMANA! *Você pra mim é problema teu!* ***Tiago Antônio "KOF" de Sousa Marques***

Call [Press Select]. Alô G.A.M.E.R.S. Não conhecem a voz (ou seria a letra...)? Quem está utilizando a freqüência 003.83 é o Agente Pato Grisalho. Devem estar se perguntando: por que o agente que tinha sumido está utilizando do nosso "super secreto" Codec? Lembram-se da revista 48, uma das últimas vezes que Frango Loiro foi visto (ou lido?). Naquela mesma edição fiquei sabendo que vocês tinham reunido quase todo o esquadrão para fazer um pequeno churrasquinho, mas EU NÃO FUI convidado. Depois disso fiquei um tempo gastando dinheiro público e viajando. Pensei muito no fato ocorrido e resolvi sair do serviço (Don't cry for me, Argentina!). Mas isto não me importa mais, pois eu sou alguém que perdoa os verdadeiros amigos. Não ficarei sumido, continuarei contatando-os pelo meu Codec (não adianta rastrear a ligação, ela está tão protegida que nem a Nicéia conseguiria escutar). E já que os contatei, devo perguntar: Estava eu a viajar pelo planeta quando, numa reportagem na TV, reparei que aconteciam vários acidentes no meio ambiente. Será que estes vários acidentes também "são culpa dos videogames"? Seria o jogo americano Black Water: Natural Disaster, ou o jogo italiano Mama Mia: Óleo na Baía, ou até do espanhol Fuego en la Mata? Isso é culpa da diversão sadia, que não agride e, muito menos, fere os outros? Culpa dessa diversão de pessoas até certo ponto normais, ou só uma desculpa, uma forma de enganar a sociedade, indicando um suposto ponto onde toda a violência da sociedade se inicia? Deixo-os refletindo sobre este assunto, pois tenho que matar as formigas do quintal (a multa aqui é cara: R$ 200) e emplacar o meu cão (lembram do Cacho Rorrô?). Adios Amigos. LIGAÇÃO ENCERRADA, pi, pi, pi...

AGENTE PATO GRISALHO — ALGUM LUGAR NA GALÁXIA

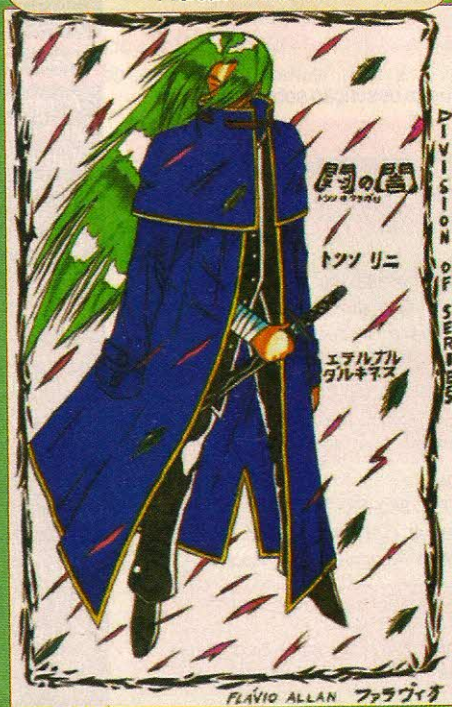
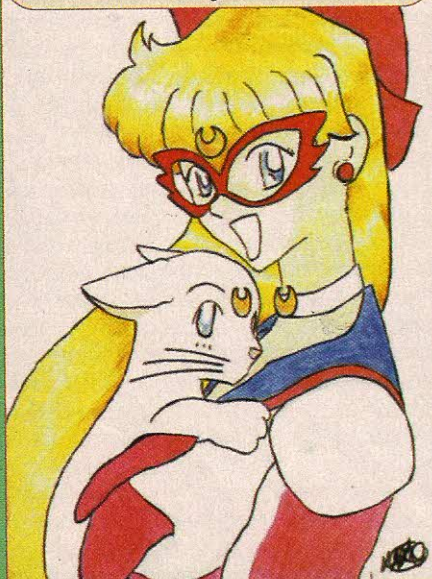
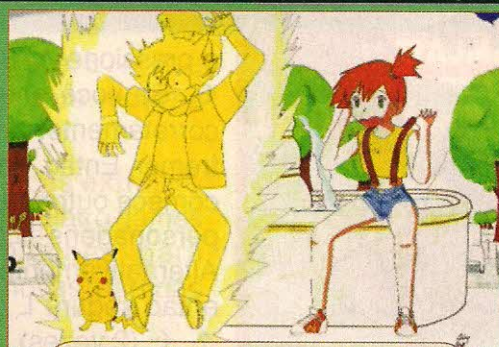
A respeito do churrasco, desculpe-nos, mas o seu convite deve ter se extraviado (ou interceptado, quem sabe pelo próprio Frango Loiro?). Mas deixando as festividades de lado, já está virando moda a realidade virtual dos games refletir na vida real. Veja alguns dados que colhemos recentemente (eles estavam espalhados numa mesa de RPG): 302 garotas fizeram implante de silicone após jogar Dead or Alive, 253 garotinhos gastaram toda a mesada em soldadinhos de plástico após jogar Army Men, 109 pessoas tentam esmagar os outros pulando com a bunda sobre suas cabeças depois de jogar algum game de Mario, 53 cientistas tentam desenvolver um vírus especial depois de ter jogado Resident Evil, 11 motoristas de Táxi estão dirigindo em locais estranhos como lagos, dentro de shoppings e praças após jogar Crazy Taxi, 5 rapazes viraram verdadeiros Don Juans depois de jogar Thousand Arms e 1 garoto japonês fica gritando e batendo na máquina quando joga com Iori em KOF. As respostas a estes mistérios continuam no ar. Até o próximo contato (não leve a mal) e cuidado para não deixar cheiro de formiga queimada no quintal.

FERAS DO TRAÇO

Radson A. da Silva
Paulista - PE

Andreza F. de Araújo
Mongaguá - SP

Piter Jonatas Fontana
Caxias do Sul - RS

Ubirajara Filgueira de Araújo
Borborema - PB

Rodrigo Mendes da Cunha
Guarujá - SP

Flavio Allan
Natal - RN

Adauri Luiz M. dos Santos
Juiz de Fora - MG

Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP

Edmilson G. de Oliveira
Aracajú - SE

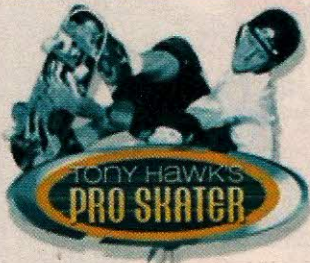
Flavio da S. Paschoal
Rio de Janeiro - RJ

Sergio Araújo Laurentino
Natal - RN

Ruston Anderson P. do Vale
Tarumirim - MG

Anderson Nagai
Londrina - PR

Mateus Prado Sousa
Belo Horizonte - MG

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER

Cheat mode

Pause o game e então segure L e pressione B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer. Então, todas as fases, seqüências de FMV, tapes, stats completos e Officer Dick serão destravados.

Level select

Pause o game e então segure L e pressione Y, →, ↑, X, Y, ←, ↑, X, Y. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Barra de special sempre cheia

Pause o game e então segure L e pressione A, Y, B, ↓, ↑, →. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Elevar stats para 10

Pause o game e então segure L e pressione X, Y, ↑, ↓. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Elevar stats para 13

Pause o game e então segure L e pressione A, X (2 vezes), Y, ↑, ↓. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Big head mode

Pause o game e então segure L e pressione A, B, ↑, ←, A, B, ↑, ←. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer. Então, saia da fase atual e comece outro game para todos os personagens ficarem cabeçudos. Alternativamente, pause o game e então segure L e pressione X, B, ↑, ← (2 vezes).

Blood mode

Pause o game e então segure L e pressione →, ↑, X, Y. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Slow-motion mode

Pause o game e então segure L e pressione B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer. Alternativamente, pause o game e então segure L e pressione X, ←, ↑, X, ←.

Turbo mode

Pause o game e então segure L e pressione [X, ←, ↑, X, ←] duas vezes. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Começar em locais aleatórios

Pause o game e então segure L e pressione X, B, A, ↑, ↓. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Jogue como Private Carrera

Comece um game e qualquer modo com Officer Dick. Pause o game e então segure L e pressione Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. A tela não irá tremer dessa vez. Saia do game e volte para a tela de seleção de personagens. Private Carrera irá aparecer no lugar de Officer Dick.

Ver seqüência final do personagem

Use um personagem para obter ouro nas três competições. Então, selecione a opção "View Replay" para ver a seqüência final deste skatista.

Seqüência de FMV Neversoft Bails

Habilite Officer Dick como um personagem jogável e então, use-o para obter ouro em todas as três competições. A seqüência Neversoft Bails apresenta o time de desenvolvimento do game tentando andar de skate.

Jogue como Officer Dick

Colecione todos os trinta tapes com qualquer personagem no modo career para habilitar Officer Dick como um personagem jogável.

DREAMCAST

KING OF FIGHTERS: DREAM MATCH '99

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

Assistência do teammate

Quando selecionar o tipo de luta

antes da partida, segure B. Então, se seu lutador estiver atordoado durante a partida, segure X + Y + A para seus teammates entrarem na luta.

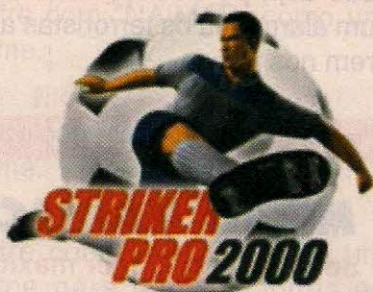
Alternar survival mode

Complete o survival mode uma vez. Então, coloque o cursor sobre a opção "Survival Mode", segure Start e pressione A para lutar com personagens individuais ao invés de team battles.

Alternar cor das roupas

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um lutador e pressione um dos seguintes comandos:

Cor normal: A
Segunda cor: A + X
Terceira cor: A + Y
Quarta cor: A + X + Y

DREAMCAST

STRIKER PRO 2000

Nota: este game também é chamado UEFA Striker Pro.

Cheat mode

No menu principal, pressione ↑ (2 vezes), → (2 vezes), Y (3 vezes) para habilitar todos os times e modos.

Controle manual da bola

Pause o game e então pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), → (2 vezes), L (3 vezes), R, L, R, L. Segure L + R e pressione ← ou → para mover a bola no lance.

Partidas clássicas extras

Complete todos os quatro games em classic matches para habilitar quatro novas partidas national classic.

Bônus do certification mode

Marque pelo menos 3/10 em cada test no certification mode para habilitar National Team Qualifiers, National Teams Finals e os times Albania, Armenia, Austria, Azerbaijan, Belarus, Belgium, Bosnia, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech Republic, Denmark, England, Estonia, Faroe Islanda, Finland, France, Georgia, Germany, Greece, Hungary, Iceland, Israel, Italy, Latvia, Liechtenstein, Lithuania, Luxembourg, Macedonia, Malta, Moldova, Netherlands, Northern Ireland, Norway, Poland, Portugal, Republic of Ireland, Romainia, Russia, San Marino, Scotland, Slovakia, Slovenia, Spain, Sweden, Switzerland, Turkey, Ukraine, Wales e Yugoslavia.

Marque pelo menos 5/10 em cada test no certification mode para habilitar Territories Cup e os times Cameroon, Canada, Egypt, Jamaica, Mexico, Morocco, Nigeria, South Africa, Tunisia e U.S.A..

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER

Pistas bônus para o modo championship

Complete o modo championship para habilitar as pistas Atlas Sandstorm, Corsica Rain, Far West Night, Iceland Snow, Scandinavia Storm e Norway Night.

Pistas bônus para o modo outdoor arcade

Complete o modo outdoor arcade para habilitar as pistas Scandinavia, Jordan, Greece Sunset, Norway, Iceland, Atlas, Alps e Canada Rain.

Pistas bônus para o modo indoor arcade

Complete o modo indoor arcade para habilitar as pistas Indoor Scandinavia, Indoor Far West, Indoor Iceland, Indoor Atlas e Greece Daylight.

Monster truck #1 bônus

Complete o modo championship para habilitar Monster Truck Bonus #1.

Monster truck #2 bônus

Complete o modo outdoor arcade para habilitar Monster Truck Bonus #2.

Monster truck #3 bônus

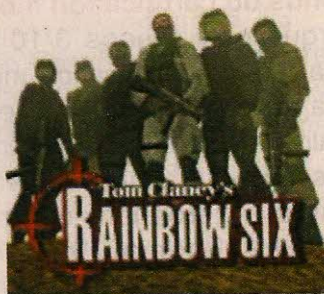
Complete o modo indoor arcade para habilitar Monster Truck Bonus #3.

Largada rápida

Quando aparecer "Go" durante a contagem regressiva no começo de uma corrida, pressione R + A. Se fizer corretamente, você terá uma largada mais rápida.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

DREAMCAST

RAINBOW SIX

Observação: os comandos entre parênteses devem ser feitos no direcional analógico.

Avatar God mode

Durante o jogo, (↑) + ↓ + A para invencibilidade apenas para seu personagem.

Team God mode

Durante o jogo, pressione (←) + ↓ + A para invencibilidade para o time inteiro.

Heavy breathing

Durante o jogo, pressione (↓) + ↓ + A.

Big head mode

Durante o jogo, pressione (↑) + ↓ + X.

Megahead mode

Durante o jogo, pressione (←) + ↓ + X.

Polska mode

Durante o jogo, pressione (↓) + ↓ + X.

Stumpy mode

Durante o jogo, pressione (←) + ↓ + Y.

Brains mode

Durante o jogo, pressione (↑) + ↓ + Y.

Side scroller mode

Durante o jogo, pressione (↓) + ↓ + Y.

Clodhopper mode

Durante o jogo, pressione (←) + ↓ + B.

Rudeness mode

Durante o jogo, pressione (↓) + ↓ + B para morte imediata para qualquer um que esteja perto de você. Nota: se você tiver o código para "Team God mode" habilitado, seus homens continuarão repetindo "Watch you fire!".

Condições de vitória

Durante o jogo, pressione (↑) + ↓ + B para alternar condições de vitória. Isto impedirá que a missão seja perdida se você ativar um alarme ou os terroristas atirarem nos reféns.

PLAYSTATION

MICRO MANIACS

Specials com poder máximo

Entre na tela de options e então selecione "Secret Options". Segure Select e pressione □, X, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, X, □.

Modo motion blur

Entre na tela de options e então selecione "Secret Options". Segure Select e pressione ▲, ○, →, ▲, ↑, →, ○, ↑, □.

Aumentar AI dos oponentes

Entre na tela de options e então selecione "Secret Options". Segure Select e pressione ○, ↑, ▲, ○, ←, ▲, □ (2 vezes), X, ↓.

PLAYSTATION

TEST DRIVE: LEMANS

Nota: este game também é chamado LeMans 24 Hours.

Garota em traje de banho na tela de load

Entre com "JACKPOT" como um nome.

Vitória automática

Entre com "FIRSTON" como um nome.

Pista Space Race

Entre com "NAIMAR" como um nome.

Eight beach buggies

Entre com "BIGGY1-8" como um nome.

Todos os carros e pistas

Entre com "TATOO" como um nome para habilitar todos os carros e pistas no modo quick race.

1999 Audi Prototype

Entre com "MAYOU" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

1999 BMW Prototype

Entre com "POHLIN" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

1999 Toyota GT1

Entre com "PINOU" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

Hot Dog car

Entre com "HOTDOG" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

Cheese car

Entre com "FROMAGE" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

Pie car

Entre com "PIE" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

Pizza car

Entre com "PIZZA" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente. Complete essa corrida e o carro poderá ser dirigido em outras pistas.

Spaceship

Entre com "MM1" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Jet

Entre com "MM2" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Mad car

Entre com "MM3" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Taxi

Entre com "MM4" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

60's bus

Entre com "MM5" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Ice Cream truck

Entre com "MM6" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Submarine

Entre com "MM7" como um nome. Uma corrida irá começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

PLAYSTATION

COLONY WARS 3: RED SUN

Opção cheat code

Vá para "Home Station" e pressione R2 (2 vezes), L2 (2 vezes), R1 (2 vezes), Select (2 vezes).

Todas as armas

Entre com "Armoury" como um código.

PLAYSTATION

MEDIEVIL II

Cheat mode

Pause o game e então segure L2 e pressione ▲, ○, ▲, ○ (2 vezes), ▲, ←, ○, ↑, ↓, ←, ○, ← (2 vezes), ▲, →, ○, ← (2 vezes), ▲, ○, ↓, ○ (2 vezes), →. Para a versão PAL do game, segure L2 e pressione ←, ↑, □, ▲, →, ○, ↑, □ durante o jogo. Então, pause o game e pressione repetidamente ↓ para acessar uma opção de cheat com energia infinita, todas as armas, level skip e dinheiro infinito.

NINTENDO 64

PERFECT DARK

Esconder sua tela (modo Multi-player)

Use este truque para se prevenir de emboscadas no modo multi-player. Segure R e pressione C-▼ (2 vezes) para abaixar totalmente. Quando você estiver abaixado no chão, segure R + C-▼ para esconder sua tela.

NINTENDO 64

EXCITEBIKE 64

Excitebike original

Complete o modo tutorial para habilitar a Excitebike original da versão NES em "Special Tracks".

Soccer mode

Termine em primeiro lugar no silver round da novice season para habilitar o modo soccer.

Hill climb mode

Termine em primeiro lugar no gold round da amateur season para habilitar o modo hill climb.

Excite 3D mode

Termine em primeiro lugar no challenge round da pro season para habilitar o modo excite 3D.

Cheat Codes

No menu principal, segure L + C-▶ + C-▼ e pressione A para exibir a tela de cheat code. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente.

Habilitar todos os stunts: Entre com "TRICKSTER" como um código na tela de cheat.

Stunt bônus: Entre com "SHOWOFF" como um código na tela de cheat.

Corredores invisíveis: Entre com "INVISRIDER" como um código na tela de cheat.

Big head mode: Entre com "BLAHBLAH" como um código na tela de cheat.

Mirror mode: Entre com "YADAYADA" como um código na tela de cheat.

Night mode: Entre com "MID NIGHT" como um código na tela cheat.

NINTENDO 64

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Nota: este game também é chamado Hoshi no Kirby 64.

Modos bônus

Colete todos os cristais no game (será dito 100% em seu arquivo na tela file selection) para habilitar os modo Boss Battle (Bosubuchi) e Movie Viewer (Zenbu Miseru).

NINTENDO 64

BOMBERMAN 64: THE SECOND ATTACK

Personagens da CPU no modo battle

Na tela de seleção de personagens do modo battle, segure Z e pressione A para usar os personagens da CPU. Nota: pode ser necessário completar o Challenge level 5 em cada modo primeiro.

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY 2

Pista larga

Na tela título, pressione Z, C-▶, L, ↑, →.

Pista fina

Na tela título, pressione Z, C-▶, R, ↑, →.

Pista de ponta cabeça

Na tela título, pressione C-▲, Z, Start, ↑, ↓.

Pista Volcano valley

Na tela título, pressione C-◀, Z, R, L, ↓.

PC

DAIKATANA

Cheat Codes

Comece o game com a linha de comando "+set console 1". Pressione (~) para exibir a janela do console e então digite "cheats on" para habilitar o modo cheat. Então, entre com um dos seguintes códigos na janela do console para ativar a função correspondente. Nota: os cheats apenas serão efetivados após começar um novo jogo; eles não podem ser usados com um game salvo.

God mode: **god**
Energia adicional: **health [100 ou maior]**
Aumentar power: **boost power**
Aumentar attack: **boost attack**
Aumentar speed: **boost speed**
Aumentar acro: **boost acro**
Aumentar vitality: **boost vitality**
Aumentar todos os stats: **boost all**
Selecionar arma: **weapon_give_[1-10]**
Munição infinita: **g_unlimited_ammo 1**
Matar todos os monstros na fase atual: **massacre**
Invisibilidade: **notarget**
Rampage mode: **rampage**
No clipping mode: **noclip**
Três visões de câmera: **cam_toggle**
Câmera focaliza o próximo monstro: **cam_nextmon**
Circular por todos os personagens na fase: **cam_nextmon**
Circular sidekicks na fase: **cam_nextsidekick**
Screenshot: **screenshot**
Mudar a velocidade do game, 1.0 é padrão: **timescale [speed]**
Level select: **map [nome da fase]**
Key command binding: bind **[key e comando]**
Selecionar servidor ativo: **connect [server]**
Alternar mensagens: **developer [1 ou 0]**
Alternar velocidade de renderização: **r_speeds [1 ou 0]**
Alternar sombra: **r_drawflat [1 ou 0]**
Alternar lightmaps em superfícies: **r_fullbright [1 ou 0]**
Alternar line drawing (não funciona em Voodoo cards): **gl_polylines [1 ou 0]**
Desabilitar cheats: **cheats 0**

PC

MOTOCROSS MADNESS

Big head mode

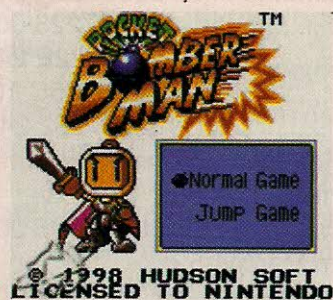
No menu principal, digite "big heads".

Extra stunt points

Quando pular, pressione repetidamente [Print Screen] para pontos extras.

Extra boost

Pressione [Tab] para adquirir extra boost.

GAME BOY COLOR

POCKET BOMBERMAN

Todas as power-ups

Entre com o código 4622 na tela de password para começar o game com todas as power-ups.

Armado até os dentes

Entre com 5656 como sua password. Você terá todos os itens, com exceção de wing, heart e armor. Uma vez que você morra, perderá todas as armas.

Boss Mode

Entre com a password 9437 para lutar apenas com os chefes com todas as powerups.

GAME SHARK

PLAYSTATION

TEST DRIVE: LEMANS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Carros nunca aquecem demais
.... D0087204 0440
.... 8008720A 2400
.... D0087228 0006
.... 8008722E 2400
.... D008725C 1021
.... 80087262 2400

Max Championship Points

Team Marcos-53
.... 800279D6 00FF
Team Marcos-52
.... 800279D8 00FF
Team Agusta Racing-60
.... 800279DA 00FF
Team Agusta Racing-59
.... 800279DC 00FF
Chamberlin Viper-55
.... 800279DE 00FF
Chamberlin Viper-56
.... 800279E0 00FF
Konrad Motorsport-70
.... 800279E2 00FF
Konrad Motorsport-73
.... 800279E4 00FF
Cirtek-49 .... 800279E6 00FF
Cirtek-48 .... 800279E8 00FF
Roock Racing-65
.... 800279EA 00FF
Roock Racing-64
.... 800279EC 00FF
Kremer Racing-16
.... 800279F6 00FF
Kremer Racing-17
.... 800279F8 00FF
Pilot Racing-10 .. 800279FA 00FF
Pilot Racing-11 .. 800279FC 00FF
Phillippe Gache Racing-20
.... 800279FE 00FF
Phillippe Gache Racing-21
.... 80027A00 00FF
La Filiere-15 ...... 80027A02 00FF
La Filiere-19 ...... 80027A04 00FF
Courage Competition-14
.... 80027A06 00FF
Courage Competition-13
.... 80027A08 00FF
JB Giesse Team-5
.... 80027A0A 00FF
JB Giesse Team-6
.... 80027A0C 00FF
Lister Cars-43 .... 80027A06 00FF
Lister Cars-42 .... 80027A08 00FF
Roock Racing-35
.... 80027A0A 00FF
Roock Racing-36
.... 80027A0C 00FF
JB Giesse Team-25
.... 80027A0E 00FF
JB Giesse Team-26
.... 80027A10 00FF
Panoz Motorsports-45
.... 80027A12 00FF
Panoz Motorsports-44
.... 80027A14 00FF
GTC Competition-40
.... 80027A16 00FF
GTC Competition-41
.... 80027A18 00FF
Panoz Motorsports-47
.... 80027A1A 00FF
Panoz Motorsports-46
.... 80027A1C 00FF

Arcade Challenge-Amateur Cup

GT2 completa 3002793A 0001
Prototype completa
.... 3002793B 0001
GT1 completa 3002793C 0001

Arcade Challenge-Pro Cup

GT2 completa 3002793D 0001
Prototype completa
.... 3002793E 0001
GT1 completa 3002793F 0001
Reverse GT2 completa
.... 30027940 0001
Reverse Prototype completa
.... 30027941 0001
Reverse GT1 completa
.... 30027942 0001

Arcade Time Attack-Amateur Cup

GT2 completa 30027943 0001
Proto completa
.... 30027944 0001
GT1 completa 30027945 0001

Arcade Time Attack-Pro Cup

GT2 completa 30027946 0001
Prototype completa
.... 30027947 0001
GT1 completa 30027948 0001
Reverse GT2 completa
.... 30027949 0001
Reverse Prototype completa
.... 3002794A 0001
Reverse GT1 completa
.... 3002794B 0001

Amateur Championship

GT1 completa 3002794C 0001
Prototype completa
.... 3002794D 0001
GT1 complete 3002794E 0001

Amatuer Lemans

LM GT2 Winner completa
.... 3002794F 0001
LM Prototype Winner completa
.... 30027950 0001
LM GT1 Winner completa
.... 30027951 0001
LM Winner completa
.... 30027952 0001

Pro Championship

GT2 completa 30027953 0001
Prototype Complete
.... 30027954 0001
GT1 completa 30027955 0001

Pro Lemans

LM GT2 Winner completa
.... 30027956 0001
LM Prototype Winner completa
.... 30027957 0001
LM GT1 Winner completa
.... 30027958 0001
LM Winner completa

.... 30027959 0001
Todas as corridas completas (GS 2.2 ou superior) . 50002001 0000
.... 3002793A 0001
Vitória rápida - Team Marcos, Kremer Racing e Lister Cars
.... 300281CA 0003
.... E00454DC 0000
.... 300454DC 0003
Vitória rápida - Team Agusta Racing, Pilot Racing e Roock Racing (GT1) 300281CA 0003
.... E00460C0 0000
.... 300460C0 0003
Vitória rápida - Chamberlain Viper, Philippe Gache Motorsport e JB Giesse Team (GT1)
.... 300281CA 0003
.... E0046CA4 0000
.... 30046CA4 0003
Vitória rápida - Konrad Motorsport, La Filier e Panoz Motorsports (Gray Car) 300281CA 0003
.... E0047888 0000
.... 30047888 0003
Vitória rápida - Cirtek, Courage Competition e GTC Competition
.... 300281CA 0003
.... E004846C 0000
.... 3004846C 0003
Vitória rápida - Roock Racing (GT2), JB Giesse Team (Proto) e Panoz Motorsports (Purple Car)
.... 300281CA 0003
.... E0049050 0000
.... 30049050 0003
Vitória rápida - Chrysler Viper Oreca, Joest Racing e Nissan Motorsports 300281CA 0003
.... E0049C34 0000
.... 30049C34 0003
Vitória rápida - Larbre Competition, BMW Motorsport e Toyota Motorsports 300281CA 0003
.... E004A818 0000
.... 3004A818 0003
Vencer no modo LaMans rapidamente -Team Marcos, Kremer Racing e Lister Cars
.... E00454DC 0000
.... 300454DC 00C8
Vencer no modo LaMans rapidamente -Team Agusta Racing, Pilot Racing e Roock Racing (GT1)
.... E00460C0 0000
.... 300460C0 00C8
Vencer no modo LaMans rapidamente - Chamberlain Viper, Philippe Gache Motorsport e JB Giesse Team (GT1) E0046CA4 0000
.... 30046CA4 00C8
Vencer no modo LaMans rapidamente - Konrad Motorsport, La Filier e Panoz Motorsports (Gray Car)
.... E0047888 0000
.... 30047888 00C8
Vencer no modo LaMans rapidamente - Cirtek, Courage Competition e GTC Competition
.... E004846C 0000
.... 3004846C 00C8
Vencer no modo LaMans rapidamente - Roock Racing (GT2), JB Giesse Team (Proto) e Panoz Motorsports (Purple Car)
.... E0049050 0000
.... 30049050 00C8
Verncer no modo LaMans rapidamente - Chrysler Viper Oreca, Joest Racing e Nissan Motorsports
.... E0049C34 0000
.... 30049C34 00C8
Vencer no modo LaMans rapidamente - Larbre Competition, BMW Motorsport e Toyota Motorsports
.... E004A818 0000
.... 3004A818 00C8
Fuel infinito 80088736 2400
Parar tempo total
.... D0075728 0001
.... 8007572E 2400
Parar tempo da volta
.... D0068614 0001
.... 8006861A 2400
Parar tempo do checkpoint
.... D00757E8 FFFF
.... 800757F2 2400
Habilitar todos os carros da Amatuer Challenge GT2 .. 80027ABA 000F
Habilitar todos os carros da Amatuer Challenge Prototype
.... 80027ABC 001F
Habilitar todos os carros da Amatuer Challenge GT1
.... 80027ABE 002F
Habilitar todos os carros da Professional Challenge GT2
.... 80027AC0 000F
Habilitar todos os carros da Professional Challenge Prototype
.... 80027AC2 001F
Habilitar todos os carros da Professional Challenge GT1
.... 80027AC4 002F
Habilitar todos os carros da Amatuer Time Attack GT2
.... 80027AC6 000F
Habilitar todos os carros da Amatuer Time Attack Prototype
.... 80027AC8 001F
Habilitar todos os carros da Amatuer Time Attack GT1
.... 80027ACA 002F
Habilitar todos os carros da Professional Time Attack GT2
.... 80027ACC 000F
Habilitar todos os carros da Professional Time Attack Prototype
.... 80027ACE 001F
Habilitar todos os carros da Professional Time Attack GT1
.... 80027AD0 002F
Habilitar todos os carros (Arcade Mode - GS 2.2 ou superior)
.... 50000406 0000
.... 80027ABA 000F
.... 50000406 0000
.... 80027ABC 001F
.... 50000406 0000
.... 80027ABE 002F

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER

Dinheiro infinito
..................821B8F2A00000010
999 pontos
..................1FB414BB000003E7

DREAMCAST

KING OF FIGHTERS: DREAM MATCH '99

Pontos extras para P1
.....................49623D07000000F0

NINTENDO 64

PERFECT DARK

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.30

Low Resolution

Requer keycode de Zelda

Códigos habilitadores de armas

Farsight Xr-20 800ACCC9 0001
Habilitar Tranquilizer Setup
.... 800ACCCA 0001
Superdragon . 800ACCCB 0001
Slayer 800ACCCC 0001
Falcon 2 (Silenced)
.... 800ACCCD 0001
Falcon 2 (Scope)
.... 800ACCCE 0001
Mauler 800ACCCF 0001
Phoenix 800ACCD0 0001
Dy357-Lx 800ACCD1 0001
Callisto Ntg 800ACCD2 0001
Laptop Gun ... 800ACCD3 0001
K7 Avenger 800ACCD4 0001
Rc-P120 .... 800ACCD5 0001
Shotgun 800ACCD6 0001
Reaper 800ACCD7 0001
Devastator 800ACCD8 0001
Crossbow 800ACCD9 0001
N-Bomb 800ACCDA 0001
Proximity Mine 800ACCDB 0001
Remote Mine .. 800ACCDC 0001
X-Ray Scanner 800ACCDD 0001
Shield 800ACCDE 0001
Cloaking Device
.... 800ACCDF 0001
Combat Boost 800ACCE0 0001
Habilitar todas as armas (GS 3.0 ou superior) 50001801 0000
.... 800ACCC9 0001

Challenges Codes

1 completado .. 800884BD 0001
2 completado .. 800884D7 0001
3 completado .. 800884F1 0001
4 completado .. 8008850B 0001
5 completado .. 80088524 0001
5 habilitado\compoletado
.... 81088524 0101
6 habilitado 8008853E 0001
6 habilitado\completado
.... 8108853E 0101
7 habilitado 80088558 0001
7 habilitado\completado
.... 81088558 0101
8 habilitado 80088572 0001
8 habilitado\completado
.... 81088572 0101
9 habilitado 8008858C 0001
9 habilitado\completado
.... 8108858C 0101
10 habilitado ... 800885A6 0001
10 habilitado\completado
.... 810885A6 0101
11 habilitado ... 800885C0 0001
11 habilitado\completado
.... 810885C0 0101
12 habilitado ... 800885DA 0001
12 habilitado\completado
.... 810885DA 0101
13 habilitado ... 800885F4 0001
13 habilitado\completado
.... 810885F4 0101
14 habilitado ... 8008860E 0001
14 habilitado\completado
.... 8108860E 0101
15 habilitado ... 80088628 0001
15 habilitado\completado
.... 81088628 0101
16 habilitado ... 80088642 0001
16 habilitado\completado
.... 81088642 0101
17 habilitado ... 8008865C 0001
17 habilitado\completado
.... 8108865C 0101
18 habilitado ... 80088676 0001
18 habilitado\completado
.... 81088676 0101
19 habilitado ... 80088690 0001
19 habilitado\completado
.... 81088690 0101
20 habilitado ... 800886AA 0001
20 habilitado\completado
.... 810886AA 0101
21 habilitado ... 800886C4 0001
21 habilitado\completado
.... 810886C4 0101
22 habilitado ... 800886DE 0001
22 habilitado\completado
.... 810886DE 0101
23 habilitado ... 800886F8 0001
23 habilitado\completado
.... 810886F8 0101
24 habilitado ... 80088712 0001
24 habilitado\completado
.... 81088712 0101
25 habilitado ... 8008872C 0001
25 habilitado\completado
.... 8108872C 0101
26 habilitado ... 80088746 0001
26 habilitado\completado
.... 81088746 0101
27 habilitado ... 80088760 0001
27 habilitado\completado
.... 81088760 0101
28 habilitado ... 8008877A 0001
28 habilitado\completado
.... 8108877A 0101
29 habilitado ... 80088794 0001

29 habilitado\completado
.... 81088794 0101
30 habilitado ... 800887AE 0001
30 habilitado\completado
.... 810887AE 0101
Tudo completo\habilitar extras (GS 3.0 ou superior)
.... 5000041A 0000
.... 800884BD 0001
.... 50001A1A 0000
.... 81088524 0101

Códigos habilitadores de Arena

Car Park 800ACCEB 0001
Complex 800ACCEC 0001
Warehouse 800ACCED 0001
Ravine 800ACCEE 0001
Temple 800ACCEF 0001
G5 Building 800ACCF0 0001
Grid 800ACCF1 0001
Felicity 800ACCF2 0001
Villa 800ACCF3 0001
Sewers 800ACCF4 0001
Ruins 800ACCF5 0001
Base 800ACCF6 0001
Fortress 800ACCF8 0001
Habilitar todas as arenas (GS 3.0 ou superior) ... 50000E01 0000
.... 800ACCEB 0001

High Resolution

Requer keycode de Zelda
Enable Code (deve ser ativado) GS versões 3.0/3.21)
.... F1000204 27BD
.... F1000206 FFE4
.... F1000208 AFA8
.... F100020A 0014
.... F100020C AFA9
.... F100020E 0018
.... F1000210 3C1A
.... F1000212 A05F
.... F1000214 375A
.... F1000216 AE00
.... F1000218 3C08
.... F100021A A07C
.... F100021C 3508
.... F100021E 5C00
.... F1000220 241B
.... F1000222 0040
.... F1000224 8D09
.... F1000226 0000
.... F1000228 237B
.... F100022A FFFF
.... F100022C AF49
.... F100022E 0000
.... F1000230 2108
.... F1000232 0004
.... F1000234 1F60
.... F1000236 FFFB
.... F1000238 235A
.... F100023A 0004
.... F100023C 8FA9
.... F100023E 0018
.... F1000240 8FA8
.... F1000242 0014
.... F1000244 27BD
.... F1000246 001C
.... F1000248 3C1A
.... F100024A A05F
.... F100024C 375A
.... F100024E AE00
.... F1000250 0340
.... F1000252 0008
.... F1000254 2400
.... 81000204 3C1A
.... 81000206 A05F
.... 81000208 375A
.... 8100020A AE00
.... 8100020C 0340
.... 8100020E 0008
.... 81000210 2400
Enable Code (deve ser ativado) GS versão 3.30 ou superior
.... FF1EAE00 0000
Fitar inimigos (nota 1)
.... 8025FE88 0001
Inimigos não sangram
.... 80246988 0001
Joanna Barf (seqüência de intro)
.... 8023F488 0001
Passar pela maioria das portas (nota 2) 8022E5FC 0001
Passar outras portas (nota 2)
.... 8022E608 0001
Passar por outras portas (nota 2)
.... 8022E5F8 0001

Nota 1: este código funciona para quase todas as fases Solo. Quando você enfrenta um inimigo, encare-o e ele não poderá atirar (ele ainda poderá socar e chutar você). Se você vira e volta para ele, ele poderá atirar. Basicamente, o código dá invencibilidade parcial. Vigias não podem ser fitados. O código pode não funcionar em combat simulator, como o challange 16 e em alguns outros. Raramente pode travar o game.
Nota 2: com este código você pode passar por portas trancadas! Use apenas um código para porta de cada vez.

NINTENDO 64

BOMBERMAN 64: THE SECOND ATTACK!

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.30

Enable Code (deve ser ativado)
.... F1073EE4 2400

Story Mode Codes

Dinheiro infinito
.... 810ABD52 FFFF
Max Bombs Level
.... 800AD737 0003
Max Fire Level
.... 800AD733 0003
Energia infinita
.... 800AD75F 0005

NIGHTMARE CREATURES 2

SEQUÊNCIA VEM PARA TRAZER MAIS SANGUE E VIOLÊNCIA PARA O PSX

Esta sequência é mais sangrenta, mais brutal e muito mais divertida. Os produtores da Kalisto saíram de seus dias ruins com o The Fifth Element para nos trazer um dos melhores exemplos de sangue, violência e insanidade nos vídeo games do ano 2000. Como 99,9% das pessoas que jogam vídeo game sabem a diferença da realidade e fantasia, não nos sentimos culpados em dizer que a violência contida neste jogo é a chave para a diversão. NCII não é nem um pouco realista e as suas mortes sangrentas são no estilo de desenho animado e muito divertidas.

HISTÓRIA

A história acontece 100 anos depois do primeiro jogo, no século 19 em Paris, na época da revolução francesa. O malvado cientista Dr. Adam Crowley voltou com um esquema louco de soltar criaturas tenebrosas na cidade, para destruir seus habitantes e assumir Paris e depois o mundo. Mas para a sua infelicidade, ele esquivou a atenção de seu paciente/experimento, Herbert Wallace, o qual você terá que controlar em episódios reais e de sonhos que ultrapassam a linha da realidade e sonho. O personagem quer vingança e uma re-unificação com sua amiga mulher Raqueel Donnerty, a qual o ajudará nas missões.

JOGABILIDADE

Se unindo a Konami e Universal Studios, a Kalisto criou um jogo muito mais superior tecnicamente do que o primeiro e também resolveu muitos problemas que o primeiro enfrentava, como uma jogabilidade redundante, gráficos ruins e agora traz uma interface muito melhor. O jogo é em uma perspectiva de terceira pessoa, com gráficos inteiramente 3D, personagens e cenários poligonais e ambientes interativos. Na verdade o forte do jogo não é a estória e sim o design original do jogo. Você pode jogar com dois personagens, Wallace e Raqueel. Ainda bem que este jogo não depende da estória. Não, é um jogo de ir batendo nos inimigos, com um sistema de combate parecido com o de Zelda, combos simples e alguns fatalities fantásticos. Puzzles também fazem parte do jogo, mas não muito. Um dos principais motivos que vai fazer você querer terminar o jogo não é a história e sim saber qual vai ser o próximo monstro que você vai enfrentar, pois depois da primeira fase pelo menos um monstro é introduzido por fase e cada um feito com uma grande imaginação e animação. Os produtores franceses sempre foram conhecidos por seus designs fantásticos e as criaturas de Kalisto não são uma exceção, estas criaturas horrendas e bem animadas estarão loucas para acabar com a sua raça. Elas variam de mutantes com tentáculos, criaturas estilo gatos, criaturas estilo aranha e muito mais. O sistema de controle é bem adequado. Enquanto estiver andando a procura de pistas irá, andar, correr, escalar, pular, nadar, lutar e usar armas. E uma vez que se encontrar com uma criatura, o sistema irá mudar para o modo de combate parecido com o de Zelda. Você pode atacar com o seu machado na vertical, horizontal, bloquear, se esquivar e muito mais. A lista de ataques é vergonhosamente pequena, especialmente comparado com o primeiro jogo, a qual era bem maior. Todos que já jogaram algum jogo irão ficar peritos

nos movimentos em alguns minutos. É muito legal bater nos inimigos, mas deveria haver mais movimentos. Como a luta é o principal no jogo, logo que ficar perito nos golpes, não haverão muitas outras coisas para apreciar em NCII. Adicionando ao sistema de lutas está o sistema de magias, a habilidade de pegar mais munição, energia e encontrar saves points. Há bastante magias e elas são hilariantes. Os jogadores usarão magias como a Gory Spirit, a qual transforma os inimigos em gelo e a Jar of Flies, a qual incha os inimigos como um balão até explodirem em muito sangue. Há vários tipos de munição para você encontrar. E finalmente os fatalities, que são muito legais em cada criatura. Logo que a energia de uma criatura está baixa, ela estará vulnerável a um fatalitie. Apertando uma certa combinação de botões, Wallace executa o movimento mortal. Nem todos os inimigos tem suas próprias animações de morte, mas a maioria tem e são muito legais. Para a aventura e puzzle, o jogo é bem contínuo. A interface de tudo desde as portas até pegar os objetos é simples também. A maioria das áreas como escadas e objetos escaláveis são reconhecidas na hora.

GRÁFICOS

O pessoal da Kalisto realmente provou que sabem programar um PS. Enquanto o pessoal da Konami diz que não há Loading Time, isso parcialmente não é verdade. O jogo é feito do mesmo modo que em Legacy of Kain: Soul reaver, as fases carregam automaticamente quando Wallace passa por uma porta. Mas comparado com a maioria dos jogos da EA, isso ficou muito legal. Mas há horas que o jogo para por uns instantes e carrega e isso é irritante. O design de arte da Kalisto é muito bom também. Já falamos sobre o belo design das criaturas mas os ambientes merecem ser mencionados também. Mesmo sendo muito escuros os ambientes variam de cemitérios do século 19, igrejas góticas, até a Torre Eifel. As texturas estão excepcionais, mas o melhor de tudo no jogo são as cenas de cortes que acontecem. E há muitas delas. Há as cenas de corte básicas entre as fases, mas uma cena de corte também ocorre quando um monstro é introduzido, ou quando um puzzle é resolvido.

SOM

O som infame de Rob Zombie, que todos os jogadores conhecem, faz parte da trilha sonora de NCII. Por sorte o mesmo som que matou todos os jogos de 1998 e 1999 não está aqui e o que é melhor nas músicas de Rob Zombie é que são tocadas nas cenas de corte que ficam parecendo cenas de filmes. São mais parecidas com clips da MTV do que qualquer outra coisa e fazem justiça ao jogo como a música. Cada criatura tem seu próprio efeito sonoro e são muito bem feitos, dando um belo toque de horror ao jogo. Os sons de morte são especialmente bons. Usualmente com um narrador, que sempre é a voz britânica de Wallace, mas com o tempo a voz fica bem monótona.

FINALIZANDO

Como um jogo de pancadaria 3D, Nightmare Creatures II tem muita coisa boa. Ele é cômico, tem muito sangue e traz muita ação para os jogadores. Mas por outro lado é muito simples e não é bom para jogadores que queiram ficar mais de três horas jogando o mesmo jogo. Você irá querer mais criaturas para matar, mais fatalities, uma estória melhor do que isso. A versão do PS realmente nem parece um jogo de PS. Para aqueles que estiverem procurando um jogo de ação com muito sangue este é o seu jogo. A versão do Dreamcast é exatamente igual ao do Playstation e não tem nenhuma melhoria significante.

GRIND SESSION

Separe um lugar na prateleira! Grind Session chega tão bom (ou melhor?) quanto Tony Hawks.

Os produtores da softhouse de Grind Session, a Shaba, disseram que estavam produzindo o seu jogo antes mesmo de saber sobre Tony Hawk's e o jogo acabou chegando logo depois do fenômeno o que faz deles um pouco atrasados ou imitadores. Deixando tudo isso de lado, o pessoal fez o seu dever de casa e fizeram um dos melhores jogos de skate. O jogo da Shaba tem tudo o que é necessário: skatistas bons, uma lista boa de movimentos, reproduções quase perfeitas de ambientes, uma trilha sonora muito boa e muitos segredos. Um jogão.

Jogabilidade

Grind Session é o 5º de sua categoria, depois de Street Skater, Tony Hawk's Pro Skater, Thrasher e Street Skater 2. A Shaba não merece pontos por originalidade por criar um jogo que é parecidíssimo com Tony Hawk's, mas ela ganha um ponto por ter colocado algumas coisas extras. Eles criaram um jogo mais focalizado e aberto. Por exemplo, os jogadores podem parar de andar e usar o olho do skatista apertando L2, permitindo que veja o ambiente em uma perspectiva em primeira pessoa. Quando usar o Skater Eye no modo Tournament, o relógio para e você não recebe penalidade por isso. O olho do skatista não seria tão útil se houvesse as Tech Lines para seguir. As Tech Lines são fluídos naturais de seções do ambiente. São áreas perfeitas para fazer truques de alta pontuação, combos e etc. Um exemplo bem óbvio é uma rampa de frente para a outra nas quais quando você saltar deverá fazer truques até chegar ao outro lado. A Tech Line é uma linha brilhante que mostra o caminho. Enquanto os jogadores fanáticos por este gênero já terão visto isso a milhas de distância, há alguns que não vêem isso. As Tech Lines são mais úteis nas fases mais difíceis, áreas onde você não acreditaria que dá para fazer truques. Outro lance legal é o medidor Possessed. Faça um grande combo então ficará "possuído" com uma velocidade extra. Não é uma característica revolucionária, mas induz os jogadores a fazerem mais pontos. Provavelmente o melhor aspecto do jogo é o design dos cursos. Com 8 arenas básicas, cada uma com uma área de bônus dentro (sem incluir a Dream House, um ambiente bônus que vem com salas maravilhosamente detalhadas), o jogo traz um gran-

de número de arenas para você jogar. Foi criado também as missões SF, a qual o habilita a pular um trem e etc. Usando a Burnside, a softhouse recriou uma localidade de skate com uma precisão como nenhum outro jogo. O que faz do design dos cursos legal, é que você pode fazer manobra em quase tudo o que ver. Se ver um barril poderá pular nele e até fazer um combo indo para outro objeto. Mas este é apenas um exemplo óbvio, há literalmente dezenas de arenas que permitem milhões de truques e manobras em todos os lugares. O jogo vem com todos os tipos de objetos fora do alcance, há até um avião e você também pode fazer manobras nele. Existem 10 cursos: Da Banks, SF Mission, Burnside, Slam City, Atlanta, PlayStation Park, London, Detroit, Huntington, e o 10º, Dreamhouse. O melhor dos quatro modos (Training, Tournament, Open Skate e Endurace) é o Tournament, que é o coração do jogo. Somente ganhando pontos (ou Respect) é que você pode abrir outro nível. Há Trick Points, Pro Points, Techinical Lines e Vandal Points (quando você quebra algum objeto). Na metade do Tournament você participa de um teste, no qual se pegar entre os 3 primeiros ganha uma foto que é bem legal. Cada vez que ganhar mais Respect Points , você descobre novos movimentos fases e etc. Se completar o Training com sucesso habilita mais 5 skates. E finalmente há 67 truques listados no manual. Existem muito mais para você descobrir e ficar esperto nas manhas. No modo de 2 jogadores você poderá competir ou jogar com o seu amigo mas o jogo não te dá uma tela dividida ao meio. Nem oferece um modo graffiti.

Gráficos

Os gráficos são adequados. O jogo é bem detalhado. Muitas texturas únicas, foram usadas nos cenários de fundo e nos skatistas como tatuagens e as cores do jogo são bem brilhantes. Mas o jogo falha um pouco no aspecto técnico, mesmo tendo algumas texturas até melhores do que Tony Hawk's. Em primeiro lugar, a câmera de vez em quando passa de frente ao seu jogador, o que enche o saco. Outra coisa estranha: o skatista não parece estar no mesmo mundo do cenário, há uma grande diferença entre o visual do skatista e o ambiente. O resultado é que não convence que o skatista está no mesmo cenário. As batidas são legais mas não há sangue no jogo (um pouco de sangue é sempre legal!).

Som

No aspecto musical o jogo é legal. Uma grande mistura de bandas (pra falar a verdade não são conhecidas no Brasil, mas são boas bandas) como a Sonic Youth, NOFX, Black Flag, Dr. Octogon, GZA, Man or Astroman e Zen Guerrila dá uma boa impressão ao jogo. Os efeitos sonoros são claros e limpos também. Está tudo em ordem, desde o barulho do skate em diferentes superfícies, até os gritos alucinantes dos skatistas.

Finalizando

Por fim Grind Session é um bom jogo e muito divertido. Também apresenta algumas características que funcionam bem num jogo de skate. O jogo parece uma cópia de Tony Hawk's Pro Skater, mas o maior problema aqui são os cenários que não combinam com os skatistas. Grind Session adiciona várias características boas para um jogo de skate, afinal nesse mundo nada se cria, tudo se copia.

MR. DRILLER

A Namco mais uma vez com seus divertidos puzzles

A Namco mais uma vez com seus divertidos puzzles

Os reis dos puzzles, a Namco, nos trouxeram o famoso Pacman, o jogo que definiu a era dos arcades. Eles mostraram que a chave para o sucesso de qualquer puzzle é a diversão. Mr.Driller é um jogo fácil e divertido, mas é muito curto.

Jogabilidade

A promessa deste jogo é bem simples. Por alguma razão desconhecida, blocos começaram a sair do chão e apenas um homem, o Mr. Drller, pode salvar tudo. Mr. Driller vem armado com uma britadeira que deve usar para acabar com os blocos da morte. Quando você acabar com os blocos que estiverem segurando, outro bloco, o de cima cairá até chegar em outro bloco. Mas o problema é que se você não tomar cuidado, um destes blocos poderá cair na sua cabeça. Blocos de mesma cor desaparecem se encontrarem um nos outros e é aí que você deverá usar a sua cuca. Deste modo, eliminando blocos da mesma cor, você pode limpar uma pequena área, até toda a seção do jogo. Você também terá que enfrentar um suprimento baixo de ar, mas você ganha mais ar acabando com os blocos e quantidade de ar que você ganha é proporcional ao tamanho do bloco que detonar. Não há muito o que falar do jogo e os modos disponíveis deixam muito a desejar. Você pode escolher o modo Arcade onde escolhe uma altitude de 2.500 ou 5000 pés, ou Time Attack, onde você deve ir a uma distância determinada em um certo período de tempo. O modo Time Attack é muito difícil é muito longo. Ainda há o modo Survival, onde você cava o máximo número de túneis que puder.

Gráficos

Os gráficos deste jogo são bem no estilo japonês. E depois de um tempo começam a enjoar. Inicialmente você verá uma pequena foto 2D, mas depois isso é substituído por uma avalanche de blocos. O jogo roda num framerate adequado e se não rodasse, você teria sérios problemas mentais. Os gráficos não são ruins, mas são simples demais. O sistema de menu é tão simples quanto o jogo. Você tem uma tela simples aonde dá pra es-

colher os modos do jogo, mas não há nada de especial. O "simples e bom" é sempre melhor do que o "complexo e mal executado".

Som

A música do jogo é maravilhosa. É muito legal por ser "maluca" em certas partes. Durante a tela principal do jogo, a música é bem devagar e chata e parece que até você pode tocá-la em um piano pequeno, mas segundos depois, ela se torna agressiva e selvagem com batidas rápidas e super legais. Mas quando você pensa que ela só vai ficar agitada, ela volta a ser calma novamente. Parece até que o compositor sofre de dupla personalidade e a música foi trabalho de 3 personalidades diferentes. Quando você der uma olhada nas músicas do jogo, irá perceber que elas são um pouco nostálgicas, parece com as ótimas músicas de puzzles do começo dos anos 90. Outras músicas tem guitarras no meio e são bem mais atuais. Há nove músicas diferentes no jogo (Mr. Driller's Theme, Georian, Sala de Masala, Cutie Saurs, Sweet Laboratory, Sagittarius, Star Dust, Susumu Hori e Spirit of Silk) e algumas delas têm 1 ou mais remixes. De vez em quando a música do jogo é mais interessante do que o próprio. Eles devem ter gastado muito tempo fazendo as músicas e não se aprofundaram no jogo, até os efeitos sonoros são extremamente simples. Mas este é um puzzle e não é preciso ter ótimos efeitos sonoros para ser legal, mas mesmo assim este jogo tem efeitos sonoros decentes e bem feitos mesmo que sejam simples.

Finalizando

Esse é o tipo do jogo que você pode adorar enquanto um amigo seu pode desligar o Playstation logo que ver a tela inicial. A jogabilidade de Mr. Driller não é envolvente ou divertida, mas as qualidades são apreciadas. Os fãs de jogos de puzzle irão gostar deste jogo é diferente, inovador, mas não garante muitas horas de jogo. No entanto a música faz totalmente a cabeça dos jogadores. Sabe aquelas músicas que ficam na sua mente mesmo você não gostando ou mesmo não ouvindo ela no momento? O caso aqui é que você vai gostar e a música, do tipo orquestrada, vai ficar na sua cabeça. Vamos esperar que a galera que fez a música do jogo trabalhe noutro jogo da Namco que seja mais divertido.

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

MAIS UM CAMPEÃO DE VENDAS NO JAPÃO. OLHA QUE É UM GAME DE FUTEBOL E NÃO UM RPG

Os jogadores dedicados, sempre irão dizer a você que a jogabilidade vale mais do que os gráficos, por isso que há um ponto de interrogação nos jogos do PS2 de hoje. Uma seqüência atrás da outra, com certeza um dia nos cansamos. Mas não tanto para jogos de esporte, pois este gênero tem uma desculpa melhor do que qualquer outro gênero para dar update em suas versões. Queremos ver replays em câmera lenta. Queremos ver comentários estilo TV. Os jogos de esporte se baseiam em recriar o que vemos na TV. Pois quem pode esquecer o final de uma copa do mundo com a sua seleção? Imagine a antecipação! Então o PS2 recebe o seu primeiro jogo de esporte, FIFA Soccer World Championship. E não foi feito por ninguém menos do que a EA Sports. Este jogo não oferece nada novo em qualquer modo de jogo. Você pode jogar partidas de exibição, entrar em uma liga ou a copa do mundo. Isso não surpreende ninguém, pois todos os jogos de futebol são limitados a estas opções.

A JOGABILIDADE APRIMORADA

Os controles da EA são o que realmente fazem o jogo brilhar. Os jogadores respondem bem e são animados com um alto grau de realismo. Com 60fps é maravilhoso ver como o jogador responde quando uma bola bate em suas costas. Aperte os botões de cima e o jogador irá começar a fazer dribles para escapar da marcação. Mas o framerate também caí um pouco quando a tela fica com muitos jogadores, mas na maior parte a framerate é bem suave e boa e não interfere no jogo.

OS GRÁFICOS

Os detalhes gráficos são uma história a parte. Os jogadores são sólidos e bem modelados, mas estão longes de parecerem reais. As roupas não se mexem e o cabelo é ainda duro, mas não afeta muito a jogabilidade, pois todos os jogadores são vistos de longe. Isso não é uma mancada, pois seria impossível jogar o game se a câmera ficasse muito perto. Em contraste, a torcida no cenário de fundo, está com uma resolução bem baixa. As torcidas foram criadas usando uma combinação de cenários de fundo 2D animados e uma bandeira estranha se movimentando em 3D, o que é muito parecido com a técnica usada em Virtua Striker 2000.1 da Sega. A diferença é que neste jogo a EA usou ângulos de câmera para tirar a torcida do foco da câmera. Como toda a ação se baseia nos jogadores, é uma maneira interessante de simular o que você vê na TV. As habilidades de efeitos de luz do PS2 foram usadas de um modo muito bom em outras áreas. Os estádios por exemplo, parecem brilhantes junto com seu gramado e ficam ainda mais belos quando estão com a luz do sol. As sombras também são bem feitas, mesmo que haja instantes estranhos quando a sombra das bandeiras são refletidas no chão com pouca animação. Você não consegue ver jogadores e nem texturas quadradas aqui, tudo está muito bem detalhado.

O SOM

Uma das maiores surpresas com o jogo no entan-

to, é o departamento de som. Por um lado o FIFA usou faixas de Jamiroquai para a trilha sonora, dando ao jogo um sentimento mais de discoteca contemporânea. E por outro lado, os efeitos sonoros, como o barulho da torcida, foram feitos com uma ótima qualidade e muita clareza. Tudo, desde os gritos até os aplausos estão bem feitos.

FINALIZANDO

Por fim, não há nada de espetacular no jogo. É como todos os outros jogos FIFA, só que com gráficos melhorados. Mas não é ruim, a jogabilidade é muito boa. Seria maravilhoso se a EA colocasse um pouco do que vimos em Madden na E3, como imagens de Replay, mais opções na jogabilidade. Também é desapontador que o jogo não suporte mais do que dois jogadores. Tirando estas reclamações, parece que este jogo é o mais novo rival de Virtua Striker 2000.1 do DC, o qual com seus controles ruins fizeram do jogo horrível. FIFA pelo menos tem bons controles. E foram estes controles que fez desta série um clássico do gênero. Tomara que a EA faça correções para o lançamento deste título no ocidente. Mesmo assim ainda temos um jogo muito bom, este é o tipo de jogo que todos os fãs de futebol e particularmente os europeus irão querer. Esta será a razão de muitos europeus comprarem um PS2.

PLAYSTATION 2

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

EA SPORTS - CD

FUTEBOL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	3.0
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	4.7		

4.1

PROS

Ótima jogabilidade · Bom nível de detalhe · O som das torcidas · Os efeitos de sombra

CONTRAS

Não inova em nada em relação aos outros FIFA

BOMBERMAN MAX

O HOMEM BOMBA ESTÁ DE VOLTA

Bomberman está entre nós por anos de uma forma ou de outra. Ele já esteve em todos os sistemas conhecidos pelo homem. A Hudson colocou este carinha em teste também, mesmo que o seu verdadeiro sucesso tenha sido em batalhas multiplayers vistas de cima, eles já tentaram tudo com ele. Aventura, Puzzle... caramba! ele esteve até em um jogo de corrida para o PSX. A última vez que ele apareceu para um sistema portátil foi Pocket Bomberman, um plataforma-ação que não era ruim, mas deu algumas mancadas. Bomberman Max é a tentativa da Hudson de alcançar o sucesso de Pokémon, ou melhor, usar o seu elemento de cartuchos multiplos para aumentar a jogabilidade (e vender mais alguns cartuchos no meio tempo). O melhor é que é o clássico Bomberman, você irá gostar do que vai ver aqui. Mas mesmo que o jogo seja bem divertido, como a maioria dos outros jogos de Bomberman, há algo de errado neste aqui também...

MODOS DE JOGO

Em Bomberman Max você tem a tarefa de ir em 5 zonas com muitas áreas em cada uma, totalizando 80 arenas. Cada fase tem um objetivo para cumprir, acabar com todos os inimigos, com todos os blocos, etc. Em outras fases terá que resgatar o Charabomb da fase (já iremos falar sobre eles). E em outras fases apenas deverá ir até a saída em um certo tempo. Mas cumprir estas tarefas não é muito fácil, pois há muitos inimigos e armadilhas em seu caminho. As habilidades de Bomberman não mudaram muito nesta nova edição. Você deve colocar bombas para acabar com os blocos, alguns blocos revelam powerups que aumentam as habilidades de Bomberman e elas fazem um grande papel neste jogo. Se lembra que mencionamos sobre os Charabombs? Estes carinhas aparecem de hora em hora, se pegar um destes animais eles ficam com você. Enquanto passa pelas fases irá pegar powerups que irão apenas afetar os charabombs em seu inventário, a idéia principal é aumentar a força de um Charabomb para o Battle Mode. No Battle Mode você usa um de seus Charabombs para lutar contra o de outro jogador. É um jogo simples de papel/tesoura/pedra, você tem um turno para escolher um entre os 3 ataques. Quando fizer a sua escolha, você se conecta com seu amigo via raio infra- vermelho. O jogo é determinado completamente nas habilidades, classe e ataques que você escolheu dos Charabombs, então deve fazer uma escolha sábia. Este Battle Mode é legal, mas não é como o antigo. Bomberman Max é vendido em duas versões: a Blue Championship Edition e a Red Challenge Edition. Como Pokémon, ambas as versões de Bomberman têm os mesmos elementos da outra, a diferença óbvia é que na versão Blue você joga como Bomberman e na Red como Max. Ambos os personagens têm as mesmas habilidades, as únicas diferenças estão nos gráficos. Há pequenas diferenças entre as animações das explosões. Mas o pessoal da Hudson é sábio, pois o único jeito de completar o jogo 100% é ligando uma versão com a outra. Algumas fases e Charabombs são exclusivos de certas versões. Para ter acesso a tudo, você deverá ter um amigo com a outra versão e ele passará os segredos via raio infra vermelho. Muito legal, não? O modo de 1 jogador é muito legal, é bem parecido com o Bomberman clássico que todos conhecemos. Algumas missões são extremamente difíceis de se completar, mas o jogo tem continues infinitos. A única mancada do jogo é a falta do Link Cable. O que é um Bomberman sem duas ou mais pessoas explodindo bombas por todos os lugares? O Battle Mode que está incluido é legal, mas está longe de ser como o antigo modo Vs. do Bomberman.

FINALIZANDO

O jogo oferece até uma característica legal usando o raio infra-vermelho. Mas por que eles não colocaram um Link Cable no jogo? Fora isso, Bomberman Max é um grande jogo que com certeza vale dar uma conferida.

SUPER RUNABOUT

O jogo de corrida da Climax estaria perto da perfeição... se não fosse por pequenos detalhes

Não é que os produtores da Climax não tenha experiência em jogos de corrida. Os dois primeiros Runabouts que chegaram ao Playstation, foram um dos primeiros jogos de carros com objetivos. Mas tirando seus ambientes enormes, muitas pessoas para atropelar e muitos carros, o controle nunca estava lá. E enquanto o Super Runabout do Dreamcast está bem melhor visualmente do que o Playstation, estes elementos de controle, enfraquecem o jogo.

Jogabilidade

O jogo é baseado em missões, acontece em San Francisco e tem o ambiente bem aberto e livre. Há dois cenários jogáveis: "The poor have no leisure", os retardatários grosseiros que passam pelas ruas de San Francisco, ou "Bad news has wings", onde você é colocado no combate. Logo que escolher a primeira missão, terá uma grande seleção de carros para escolher - há até motos pequenas para escoutar. As marcas dos carros são facilmente percebidas, mesmo que os veículos não sejam licenciados oficialmente. As missões se baseam em perseguições, corridas ou acabar com um veículo específico.

Você recebe um certo tempo para completar as missões e pode levar muito dano antes de acabar com o carro. Isso é uma coisa boa também - esta versão virtual da cidade tem tráfego, policiais e muitos obstáculos. Um belo toque é o Property-Damage-O-Meter em baixo da tela que mostra quantas coisas você já destruiu na cidade. Então vamos simplificar: você tem várias missões, muitos carros e uma enorme cidade para destruir. Mas infelizmente os controles, assim como o jogo é um erro. Comparando com Crazy Taxi: os controles não são realistas, mas não importa — as ruas tem bastantes trevos, e uma curva a 100 mph é necessária. Em Crazy Taxy, quanto mais rápido for, melhor é o manuseio de seu carro. Runabout dá um passo para outra direção, dando um controle realista para todos

os veículos. Isso significa que deve diminuir muito a sua velocidade quando for fazer uma curva e você nem pode pensar em fazer manobras em alta velocidade. Se Runabout fosse apenas um jogo de corrida, os controles estariam bem mas este não é o caso. Os únicos veículos legais de dirigir são as motos, pois elas são mais fáceis de se fazer curvas e manobras. Isso é acoplado com o sistema de física do jogo o que é um lixo total. A maioria dos carros parecem estarem flutuando a algumas polegadas acima do solo e a detecção de colisão é horrível. Em várias vezes você fica preso nas paredes das ruas e sem poder escapar. Mas isso não é tudo - se cair na água é game over na certa. Isso se torna mais irritante quando você dirige por pontes onde o menor erro resulta em um fracasso total. Mas não é tudo - tem também barris explosivos nas pistas que irão te mandar ao ar caso encoste neles.

Gráficos

O jogo não foi adaptado do PC, e os gráficos não são tão belos assim. A framerate varia de 20 a 30fps. As texturas estão um pouco quadradas e mal finalizadas.

Som

A seleção de músicas de Super Runabout ficariam melhor encaixadas num jogo como Dukes of Hazzard e as vozes repetitivas ficam enjoativas depois de um certo tempo.

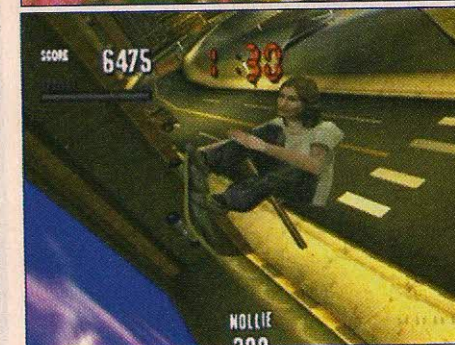
Finalizando

Por fim, este jogo é um jogo mediano. Mesmo que exista diversão, este game é melhor aproveitado se você o alugar. Se você for fã da série Runabout, fica a dica: espere até o lançamento americano (pela Interplay com o nome de Motortown Madness).

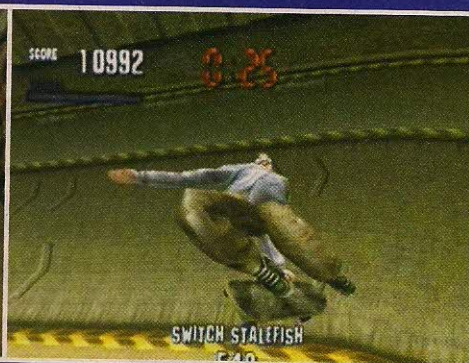
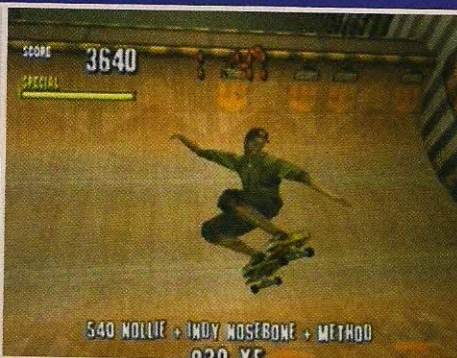
TONY HAWK'S PRO SKATER

Como este jogo de skate está indo no DC? Muito bem!

Quem nunca andou de skate na adolescência e gostaria de andar hoje? Sorte sua que Tony Hawk Skater Pro apareceu.

Todo mundo aqui da redação jogou Tony Hawk no PSX e quer saber? Foi o melhor jogo de PSX que já jogamos em nossas vidas. Agora ele chega para o DC, cortesia da Neversoft, Treyarch e a Craven conseguiu melhorar ainda mais o que já era ótimo. Compre este jogo agora mesmo! Não machuque ninguém no caminho até a loja, mas chegue lá o mais depressa possível. Se você conhece algum modo melhor de gastar este dinheiro, tudo bem. Nós aqui na redação estamos escrevendo este review com o jogo do nosso lado... Esperem um segundo... Pronto voltamos, tivemos que ligar o game novamente para ver se seus gráficos inacreditáveis ainda estavam lá!

Os ambientes

É claro toda a superfície deste jogo dá para fazer manobras e andar em cima. Não há cenário só para ver. E quanto mais você for melhorando poderá chegar a mais lugares novos nas fases. As texturas são muito bem detalhadas mesmo quando são vistas de perto. Não há mais blocos. Os gráficos em Burnside estão quase reais. Pedras parecem pedras, concreto parece concreto. É tudo muito profundo. Não há neblina. Como o clássico cinematográfico Cidadão Kane, cada cena simples tem uma grande profundi-

dade e beleza. Tudo é muito bem feito e com uma aparência sem igual. E como os skatistas interagem com estes ambientes perfeitos? Temos orgulho de dizer que é de uma maneira quase que real. Tony e Cia, se penduram em todos os lugares esbanjando manobras e mais manobras sem parar. Uma vez ou outra há um problema de colisão, onde uma mão ou cabeça irá atravessar uma parede mas é só.

Os skatistas estão muito bem feitos. Há 10 skatistas (mais 2 para habilitar). São estes: Tony Hawk, Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer e Jamie Thomas. Cada qual com sua própria roupa que você está acostumado a ver nos campeonatos e há vários segredos que você pode descobrir no modo Career para cada skatista. O design dos personagens combinam muito com os ambientes do jogo. Até mesmo os personagens especiais, Officer Dick e Private Carrera, estão muito belos e bem feitos. Quando você faz um Varial dá para diferenciar de um Fingerflip. O fluido de cada movimento foi aumentado para o máximo. Este jogo dá até náuseas de tanta beleza. A clareza que a máquina mostra as manobras, permite que você veja cada detalhe da manobra. A câmera trás uma visão bem dramática dos acontecimentos. Em fato, quando você joga este game, você até esquece que é um jogo, quando está jogando você não pensa "Cara, esta framerate é muito boa" e sim "Caramba, como eu vou conseguir fazer esta manobra agora?!?"

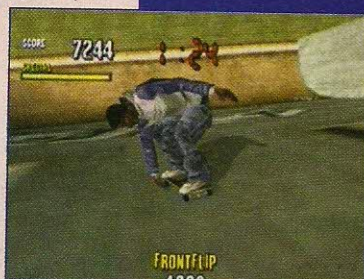
Cada skatista começa com um resumo de seus movimentos característicos. Você usa estas manobras por quase o percurso inteiro. Todos os favoritos estão de volta: O Kickflip, Nollie, Sex Change, Madonna, Method, Japan Air. Fazer estas manobras várias vezes é a chave para o sucesso e prestígio de seus amigos.

A jogabilidade

Você vê o demo e diz "Eu acho que nunca vou fazer algo assim!", mas depois de um tempo você está fazendo até melhor do que o demo. Os controles são fáceis e o objetivo é bem simples. Durante o modo Career, você também irá ter que pegar as fitas, mas a idéia principal ainda é fazer manobras. Nós o desafiamos a não se divertir quando jogar este game. Tudo, desde as manobras, as competições com amigos até a trilha sonora irão abrir um sorriso que vai de orelha em orelha no seu rosto.

Vamos falar da trilha sonora. Faixas de Black Flag, Dead Kennedys e Primus se encaixam perfeitamente com o ambiente do jogo. Os efeitos sonoros do jogo são animais. Você ouve todos os barulhos até os gritos dos personagens nas manobras. Espere até ouvir o barulho das rodinhas em uma superfície de madeira. Nós gostaríamos de conhecer o cara que produziu estes sons para dar um beijo na testa dele. Há vários motivos para comprar este jogo. As opções extras como os replays que dá para gravar são apenas um toque para um jogo extraordinário. Podemos dizer que este é o melhor jogo de DC já feito.

DREAMCAST

ドリームキャスト

TONY HAWK'S PRO SKATER

CRAVE / REYARCH - GD

SKATE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.5
SOM	5.0	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	5.0		

4.8

PROS

- Grande seleção de ambientes reais
- Superfícies bem detalhadas
- As animações das manobras
- A trilha sonora e a jogabilidade

CONTRAS

- Algumas pequenas quebras de polígonos

PC

MOTOCROSS MADNESS 2

PUBLICADO: Microsoft
JOGADORES: 8
GENERO: Corrida
LANÇADO: 24/05/00
WEB SITE: www.microsoft.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 300, 64MB RAM, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, CD-ROM 24x

Mais velocidade e muita loucura é o que faz desta seqüência um sucesso

Motocross Madness era muito legal. Não era um simulador perfeito e também não era um jogo estilo arcade tão bom quanto Moto Racer, mas mesmo assim era muito legal e valia o preço. Agora recebemos uma seqüência com ainda mais pistas, mais motos licenciadas, mais batidas e muito mais diversão.

O game como dissemos antes, trás novas pistas e mais modos, como o Pro-Circuit que permite que você ganhe dinheiro para comprar motos ainda mais quentes, o jogo também tem gráficos melhorados e um modo Enduro que o coloca em pistas abertas por todo o mundo. Exceto pelo Pro-Circuit Mode, o jogo é completamente livre em sua estrutura. Este jogo tem muitas opções que você pode mexer e logo que descobrir isso irá ficar muito satisfeito. Logo que começar a mexer nas opções verá o quanto é fácil determinar o número de corridas, voltas de pilotos e muito mais opções. As corridas Baja, Supercross e Nationals são tão legais quanto no jogo original e estão ainda melhores. A Nationals sempre foi a nossa favorita, pois ela tem um design louco e um cenário muito bonito, mas para vocês que gostam mais de acelerar a pista Supercross irá deixá-los muito felizes. E para vocês que estiverem pensando, "sim", a pista Baja ainda tem seus espaços abertos. O modo Enduro é uma adição muito boa para o jogo. Você corre em ambientes abertos que variam de fazendas até desertos, selvas e cada ambiente com suas características. A

tes e os morros são os mais belos que você verá em um jogo de corrida. Os morros são muito belos mesmo e como você vai passar a maior parte de seu tempo usando-os para dar saltos e piruetas, eles adicionam ainda mais para o sucesso do jogo. Os ambientes têm mais variedade com a adição do modo Enduro. A Nationals é muito realista e as pistas de Supercross também é muito real, até a torcida se não gostar do que fizer vai te vaiar. Falando de som, o jogo não tem música durante a corrida e focaliza mais no barulho dos motores das motos. Os sons estão muito bons e não irritam com o tempo. A torcida de Supercross é inacreditável e dinâmica e as pistas de Enduro tem alguns detalhes realmente legais em relação ao ambiente. Mesmo assim, percebemos que mesmo este jogo sendo muito melhor, ainda parece o mesmo. Mesmo sendo muito divertido de se correr nas pistas, você verá que parece que está sobre o gelo nas curvas, os

fazenda você encontra até uma linha de trem que passa de hora em hora, enquanto que na pistas da selva, você encontrará muitos carros nas pistas e os ambientes são enormes. Eles fizeram o jogo tão bem, que os jogadores irão ficar jogando nas mesmas pistas por meses e meses. A adição do Pro-Circuit, já não é tão impressionante e não parece ser nada mais do que uma simples adição. Os pilotos do computador são muito difíceis e fazem da tarefa de ganhar dinheiro frustrante. Enquanto este modo esteja voltado para a longevidade do jogo, você irá jogar muito mais o modo enduro, pois é muito mais divertido. Para os jogos de multiplayer, a Microsoft adicionou competições de League, Team e Ladder, para você ficar bastante tempo jogando online.

Jogabilidade, gráficos e som

O jogo tem um controle muito bom e intuitivo e trabalha muito bem com o teclado, mouse e acredite se quiser, o joystick. Achamos que o joystick é a melhor opção de controle, pois ele te dá mais controle nas curvas e o melhor de tudo ele permite que você sinta todas as batidas que der durante a corrida. Os controles são simples, as manobras são fáceis de fazer e você tem muitas opções, mas onde o jogo realmente brilha são nos gráficos. O primeiro jogo já era belo, mas a seqüência aumentou ainda mais a qualidade das batidas de moto, a densidade dos ambien-

terrenos não parecem afetar muito no desempenho. Os controles do jogo são muito bons tanto no teclado quanto no joystick, mas se você usar a opção de controle analógico, você irá desejar mais controle nas motos.

Por fim este jogo é muito divertido e legal. As animações de batidas nunca deixam de serem hilariantes e a ação é sempre rápida como antes. O visual é sempre impressionante, as físicas são loucas o bastante para serem divertidas mas mesmo assim não deixam de ser realistas e o modo de multiplayer é muito divertido, principalmente se tiver amigos que gostam de bater em você com a moto. Motocross Madness 2 é um sucessor válido para o primeiro e com tantos jogos ruins de moto no mercado é um prazer ver um jogo com tanta qualidade quanto este aqui. Este jogo realmente está no meio da linha do estilo simulador e arcade e você com certeza deve dar uma checada neste título.

INTRODUÇÃO

Você confere agora a segunda parte de 3 de nossa super completa estratégia do mais novo game da RARE, Perfect Dark. Se divirta!

MISSION 1.1

DataDyne Central: Defection
Começa com:
Falcon 2 (silenciador)
ECM Mine
Pegue estas armas:
Shield
CMP150

1. Desabilitar o alarme de segurança

Você começa no telhado do prédio da DataDyne. Você deve descê-lo todo e ganhar acesso ao laboratório secreto da corporação. O helicóptero o deixa no heliporto em cima do telhado. A primeira coisa a fazer é acabar com os guardas abaixo. Siga o canto da plataforma com a luz brilhante. Mire na cabeça e atire no guarda, então acabe com a câmera de segurança no canto perto da porta. Se você for visto o alarme soará e muitos guardas virão em cima. Desça e entre na porta, acabando com qualquer guarda que encontrar. Quando passar por uma passarela cuidado com a câmera a direita e outra logo a frente em uma parede distante. Acabe com elas e prossiga. O painel de controle do alarme (um terminal de computador), está em uma esquina em frente. Use a ECM Mine (selecionando-a no item e atirando quando estiver mirando no painel) para terminar o primeiro objetivo.

2. Obter a key code necklace

Encontre o portão e siga em frente. Quando descer as escadas irá encontrar alguns guardas. Acabe com eles e prossiga. Quando chegar lá embaixo, vá para a porta que o levará a um escritório. Acabe com os guardas aqui, então vá para a sala entre os dois elevadores de vidro. No Perfect, você terá que destrancar as portas com uma alavanca na mesa primeiro. Cassandra de Vries estará lá parada. Dê socos nela e ela irá deixar cair a chave.

Objetivo no Perfect: Download Project Files

Para completar este objetivo, saia do escritório de Cassandra e vire a esquerda. Vá para a porta marrom para a escadaria, descendo dois andares. Siga o corredor passando pelos elevadores e para um escritório aberto virando a esquina. Passe pela sala e vá para a direita. No final do longo corredor perto da próxima esquina há uma câmera. Acabe com ela. Seguindo o corredor passando pela segunda porta, você irá escutar uma conversa. Espere até ela acabar. Um empregado da DataDyne irá sair. Jo irá convecê-lo a dar download dos arquivos dos projetos. Siga-o.

Item Escondido: Quando estiver seguindo o empregado até lá em cima, ele irá destrancar uma porta no andar em que estava. Continue o seguindo no elevador (até ele dar download dos arquivos), então volte para o escritório e pegue a Laptop Gun. Após ele entrar na sala e se conectar, equipe o Data Uplink e use para finalizar o objetivo.

Segredos: Lá em cima das escadas você pode encontrar um Shield no escritório mais a esquerda no andar abaixo do de Cassandra. Há um único guarda com um capacete no escritório perimétrico a dois andares abaixo do de Cassandra, acabe com ele e ele irá deixar uma segunda Falcon, dando a você um Dual Falcon 2.

3. Desativar external comms hub

Pegue um dos elevadores para o térreo. Seja paciente e espere até chegar lá embaixo, quando chegar lá, irá ver guardas dos dois lados do elevador. Acabe com os guardas da escada primeiro, então vire-se e acabe com os caras do outro lado. Depois pegue as armas na mesa da frente. Então siga o perímetro até ver um logo da DataDyne na parede. Entre na porta a direita e se prepare para lutar. Acabe com os vilões e depois prossiga para o comms hub na parede. Use a ECM Mine aqui para completar este objetivo.

4. Ganhe a entrada para laboratório

Agora vá para a porta a esquerda do logo da DataDyne. Agora siga para a próxima porta, acabando com quem entrar em seu caminho. Após a próxima esquina, um elevador irá se revelar. Entre e vá para o laboratório.

GAMERS ESPECIAL

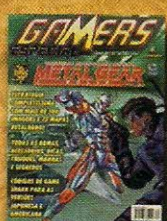
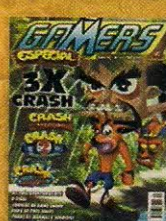
AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

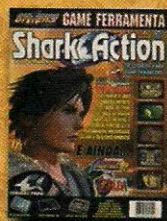
Cód.: GE 34
R$ 3,50

Cód.: GE 35
R$ 3,50

Cód.: GE 36
R$ 3,50

Cód.: GE 37
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 37 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )

Nome:________________________________

Endereço:______________________________

Cidade:______________ Estado:____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MISSION 1.2

DataDyne Research: Investigation

Começa com:
Falcon 2
Data Uplink
CamSpy
Pegue estas armas:
Shield
CMP150
K7 Avenger
Night Vision
Dragon

1. Holograph radioactive isotope

Item escondido: Para pegar a Double CMP150, você terá que descer toda a escada sem ser percebido. A melhor maneira de fazer isso é se escondendo atrás do elevador quando a fase começar. Espere aqui (por um longo tempo) até escutar os passos do guarda na porta da frente. Então saia e vá para a esquerda, parando antes da porta prateada. Você verá que um bot irá vir pelo corredor que você veio. Antes da porta prateada ele irá virar a esquerda, abrindo uma porta secreta. Entre nela e atire no vidro no final do corredor, caindo na sala abaixo. Espere mais ou menos 3 minutos para os guardas saírem então siga a esquina. Em um pequeno compartimento a direita, você irá encontrar o computador dos armários das armas. Acesse-o para pegar a Double CMP150.

Há um único guarda patrulhando o corredor a esquerda. Siga e depois elimine-o e vá para a porta prateada. Através desta porta você irá encontrar vários guardas esperando por uma batalha. Acabe com eles e saia pela esquerda. Então vá para a porta do outro lado da sala. A próxima sala a um cubo com várias áreas que terá que acessar mais tarde. Primeiro prossiga pelas portas com "Caution". Siga por outra porta marcada com "Caution" e você irá encontrar alguns guardas aqui, acabe com eles então ative a CamSpy. Vá para a próxima porta até ver um grande isotopo verde. Tire uma foto disso apertando o botão Z. Objetivo completado. Pilote a SpyCam de volta para Joanna e pegue-o.

Item Escondido: Do outro lado da sala do isotópo há uma Proximity Mine. Mantenha a esquerda quando entrar no laboratório, seguindo o caminho. A Mina está atrás do isotopo nesta área.

2. Comece pela security maintenance

Volte para a sala principal. Vá pela entrada a esquerda das duas portas. Há muitos guardas neste corredor. Alguns destes guardas podem ser mortos sem te detectarem. Alguns guardas podem ser mortos antes de seguir a esquina para o próximo corredor. Quando limpar a área desça o pequeno corredor até chegar em uma pequena parede de vidro. Atire nela e caia na área abaixo. Há alguns guardas na esquina, use a parede para se proteger, então acabe com eles com a Falcon. Está vendo os enormes terminais de computador? Acesse cada um deles. Um irá parar os robôs de manutenção e o outro irá reprogramá-los. Voltando para o primeiro irá reativar o mice, começando o círculo da manutenção. Objetivo completado.

3. Encerre com as experiências

Vá para o corredor inclinado passando o segundo computador para uma porta prateada. Volte para o corredor com as crateras que você acabou de limpar e de volta para a sala principal. Agora vá para o Setor 2. Atrás de várias portas duplas, estarão muitos guardas o aguardando. Use a coluna a direita para se cobrir. Espere que eles cheguem perto e poderá acabar com todos. Quando acabar com eles, vá para o laboratório no final do longo corredor a sua direita. Aqui você irá encontrar um cientista assustado. Ameaça-o com a sua arma até ele deixar os experimentos. Pegue a munição que está em uma pequena alcova no laboratório. Volte para o corredor principal e passe por uma porta prateada, pegando a munição que estiver na sala. Olhe nas barras laranjas, há duas pessoas lá: um guarda em um cientista. Acabe com o guarda, então abaixe o grande elevador da sala. Pegue o K7 Avenger e volte para cima.

Objetivo no modo Perfect:
Obtenha tecnologias experimentais

O K7 Avenger é a primeira peça de tecnologia necessária para o objetivo no modo Perfect. De volta para o corredor principal, vá para a direita da saída. Acabe com os guardas aqui, então entre. Quebre o

vidro no tubo logo a frente para pegar o Night Vision. Esta é a segunda peça para o objetivo no modo Perfect. Saia deste laboratório e corte o corredor, indo diagonalmente para a esquerda. Elimi-

ne os dois guardas em frente da porta prateada. Então entre no laboratório, matando os dois guardas que estão lá, mas mantendo o cientista intacto. Depois ameaça-o para deixar a segunda remessa de experimentos. Agora vá para a porta atrás desta sala. O último cientista é bem arrogante. Ele irá tentar acionar um alarme. Use o Pistol Whip nele. Um dos dois computadores perto da coluna angulada irá te dar o experimento final.

4. Localize Dr. Caroll

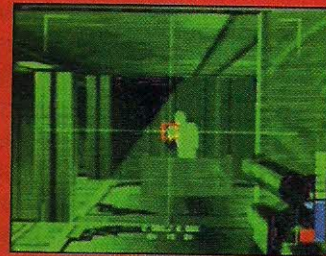
Saia do laboratório e cruze o corredor, entrando na porta prateada ao oposto. Acabe com os 4 guardas que estão aqui. Use a K7 Avenger, é muito boa para acabar com múltiplos inimigos. Então vá para a porta do Setor 3. Lembra-se dos robôs de manutenção que você reprogramou? Siga-o e a cortina de lasers irá se desligar. Um guarda na próxima sala, acabe com ele e continue seguindo o robô. Você verá os guardas da outra sala imobilizados. Acabe com eles. Na mesa no centro da sala pegue o CMP150. No compartimento de vidro a esquerda há um Shield. Pegue tudo isso e vá para a porta prateada no final da sala. Através da porta há mais um computador. Acabe com os guardas da sala e use o Data Uplink para abrir as próximas portas. Então vá para as portas do setor 3, seguindo o caminho até chegar as portas do setor 4. Neste laboratório há muitos guardas. Um está atrás do grande tubo de vidro à esquerda. Quando você atirar nele os outros irão aparecer. Acabe com todos.

Objetivo no Perfect:
Obtenha tecnologias experimentais

A última parte do objetivo no modo Perfect está nesta sala. Vá pela porta restrita a esquerda acabando com quem entrar em seu caminho. Na última sala do corredor está o Shield Tech Item. Pegue-o para completar o objetivo. Agora vá pela porta restrita do laboratório. Há duas metralhadoras no suporte acima. Abra as portas e volte para um distância segura. Alinhe-se e atire nas metralhadoras com a Dragon ou a K7. Quando chegar no final do corredor, você irá encontrar Dr. Carrol e completar a missão.

MISSION 1.3

DataDyne Central: Extraction

Começa com:
Falcon 2 (scope)
Night Vision
Pegue estas armas:
Shield
CMP150
Shotgun
Rocket Launcher

Estratégia para a missão

1. Tenha acesso ao elevador de foyer

O objetivo desta fase é proteger o Dr. Carrol, esta coisa flutuante que irá segui-lo pela fase. Cuidado pois ele tem mania de flutuar na frente de tiroteios. Você está de volta na mesma área da missão 1.1. Agora as luzes estão apagadas e vários lugares com barricadas. As luzes irão voltar 1:30 min depois que a fase começar, você deverá fazer o máximo possível para não ser visto para pegar Itens.

Item Escondido: Pegue a DY357 Magnum matando os 5 primeiros guardas antes de ser detectado. O último guarda irá te dar o item.

Ative a Night Vision. Isso irá iluminar as coisas com uma luz verde. Sinais de temperatura irão ser mostrados em um verde mais forte. A primeira porta está logo a frente. A primeira porta irá se abrir quando chegar perto, não entre na sala, alinhe-se e atire na cabeça do guarda atrás de uma cratera. Então vá para a próxima sala e fique de frente para a porta. Vá para o canto direito e acione a porta deste lado. Então ande grudado na parede para o lado direito, até chegar a um impedimento, então ande grudado na parede do fundo até ter uma mira perfeita deste guarda, mire na cabeça e acabe com ele. Vá para a passagem e vire-se para a parede à esquerda. Agora volte o máximo que puder e depois a direita até ver um guarda. Acabe com ele e continue indo para a direita até ver outro guarda a esquerda. Vá para a entrada e olhe para cima e para a esquerda. Ande para frente até você ver um guarda distante em uma barricada. Você sabe o que fazer. Agora vire-se para a direita e vá para a esquerda até ver outro guarda. Acabe com ele também. Se você não foi visto ele irá deixar uma DY357 Magnum.

Item escondido: Para pegar a Grenade e a Dragon, continue sem ser visto. Você terá que chegar ao ele-

vador sem ser detectado para conseguir estes itens. Passe o sofá, até a parede e vire-se para o centro da sala. Vá para a direita até ver um guarda parado em frente da mesa principal. Verifique se o outro guarda não está na visão, se estiver você será visto. Acabe com o primeiro e continue até acabar com o segundo. Repita o processo no guarda no canto, ande pela parede do fundo até encontrá-lo. Atire sempre na cabeça. Siga o corredor através das escadas. Vá atrás da planta no canto e vire-se para as escadas. Então ande para frente até um guarda aparecer. Acabe com ele com um tiro na cabeça. Agora suba as escadas e entre no elevador. Você completou o objetivo, mas não ganhou o item. Ainda quer continuar? Quando o elevador chegar ao seu destino, saia e acabe com o primeiro guarda que ver. Ele irá deixar cair um Key Card que o levará para o escritório de Cassandra. Quando chegar no escritório de Cassandra, acesse-o com o Key Card. Oh há uma Grenade na mesa principal! Use-a para explodir um buraco no canto direito da sala (não a parede que se liga com a janela, a próxima a esta.) Quando o buraco se abrir entre nele e pegue a Dragon. Está perto da base da escada.

Objetivo no modo Perfect: Reative elevador do escritório

Quando sair do elevador, vá para a direita e direita novamente. Você irá encontrar um guarda solitário. Acabe com ele e entre no escritório que ele estava guardando. O Hovercopter está patrulhando aqui, tenha cuidado. Vá para a parede à esquerda enquanto anda por estes escritórios. A patrulha de Cassandra está vasculhando os corredores. São todas mulheres. Acabe com elas com o CMP150. Cada uma delas irá deixar cair uma Shotgun. A última sala deste corredor tem um computador. Ative-o para reativar o elevador do escritório.

2. Destruir o DataDyne hovercopter

Volte para os elevadores e pegue o que você ainda não usou. Irá descer com você apenas um andar. Note as barricadas a esquerda. Vire a direita. Acabe com os dois guardas atrás da barricada. Vire a esquerda depois das portas deslizantes. A parede a esquerda desliza quando você chega perto. Siga pelos escritórios a caminho do outro elevador. Você irá encontrar outro guarda no caminho para o outro lado da barricada. Se esquive do hovercopter por estes escritórios. Se ficar em movimento irá ficar bem. Vá para a escadaria e suba 1º andar. Quando sair, irá ver 3º guardas se perguntando como é que usa um Rocket Launcher. Acabe com o que estiver com uma roupa preta. Pegue o Rocket Launcher e espere pelo hovercopter. Agora chegou a hora de acabar com ele. Se posicione atrás do raio X perto das grandes janelas. Equipe o Rocket Launcher e espere. O hovercopter irá ficar dando voltas no prédio atirando em você sempre que puder. Se estiver atrás do Raio X estará a salvo. Quando ele aparecer, alinhe-se e atire. Um tiro irá acabar com ele. Se errar, uma rajada de tiros de CMP150 irá cuidar dele. Quando o hovercopter explodir o objetivo estará completado.

3. Derrote os guarda-costas de Cassandra

Agora os guarda-costas de Cassandra devem estar todas mortas no andar debaixo. Se não tiver certeza, volte tudo e acabe com elas. Então volte para o andar onde pegou o Rocket Launcher, indo pela porta perto do elevador. Suba as escadas pronto para a próxima luta. Quando entrar na próxima sala, Cassandra irá falar algumas coisas. Isso sinaliza o começo da luta. Atire na mulher a direita, então vá para direita. Vá perto do interruptor de luz e acabe com as mulheres que aparecerem.

Dica: Use a CMP150, Dragon ou Magnum para acabar com esta luta rapidamente. Quando Cassandra acabar de falar as luzes irão se apagar. Ligue-as novamente apertando o botão B perto do interruptor. Quando a última guarda cair, você irá completar este objetivo.

Dica: Se não ligar as luzes, pode usar o Night Vision, para ver melhor as coisas.

4. Se encontre no heli-pad

Esta é bem fácil. Volte pela passarela para a porta e depois para o telhado. Vá para o heli-pad central. Quando chegar ao topo irá completar a fase.

MISSION 2

Carrington Villa: Hostage One

Começa com:
Sniper Rifle
R Tracker
Laptop Gun (Perfect Agent)
Pegue estas armas na fase:
CMP150
Devastator
Double CMP150
Sniper Rifle (Perfect Agent)

Objetivos:
Perfect Difference:
Na dificuldade Perfect, Joanna irá começar na pilastra, ao invés dos morros acima.
Objetivo no modo Perfect: Capture DataDyne guard
Se socar ou desarmar qualquer guarda irá completar este objetivo.

1. Salve o negociador

Na pilastra abaixo, dois guardas estão segurando um refém e estão quase a executando. Rapidamente se alinhe e atire com o Sniper Rifle. Focalize no guarda a esquerda primeiro, então para a direita. Após matar os dois, o negociador irá correr para a segurança.

2. Elimines os vigias no telhado

Atrás do telescópio atrás de você, há algumas caixas. Atire nelas para pegar munição para Grenade. Então vá para o túnel, acabando com o guarda daqui. Continue a sua frente até chegar em um abismo de pedras. Vá para a parede da direita e olhe para baixo no buraco. Um guarda estará de costas para você. Use o Sniper Rifle para acabar com ele. Então vá para a esquerda até o segundo cara ficar na sua mira. Acabe com ele e depois caia no buraco. Atire nas caixas aqui para pegar munição para Grenade. Acabe com o guarda que irá aparecer quando seguir em frente. No final do caminho há uma interseção. Para a esquerda há um Sniper no alto da parede, acabe com ele.

Item escondido: Se chegar neste Sniper em menos de 38 segundos, você irá pegar um Double CMP150. Para fazer isso, acabe com os 2 guardas no começo em menos de 10 segundos, então caia no buraco e desarme um guarda, então dê pause e escolha o CMP150, passe pelos outros guardas e acabe com o Sniper. Se conseguir fazer isso a tempo ele irá deixar a segunda CMP 150. Agora pegue a direita do caminho. Quando chegar no final do túnel, irá ver outro Sniper no telhado a frente. Acabe com ele com o Sniper Rifle. Há 4 Snipers no telhado a esquerda. Usando a parede da esquerda para se cobrir, atire neles e volte para a parede segura. Quando acabar com todos eles, vire-se para o oceano. Há outro Sniper patrulhando, em uma pequena construção perto das ondas. Atire na cabeça, objetivo completado.

3. Ative gerador de vento

Item escondido: Para pegar o Devastator, volte para o lugar aonde você acabou com o primeiro Sniper. Ao invés de descer para a vila, continue subindo e dê a volta no heliporto. As caixas aqui revelam um Devastator.

Agora desça as escadas para o jardim da vila. Para a esquerda há um túnel levando ao nível mais alto da vila. Quando cortar o jardim, alguns guardas irão aparecer na área do estábulo. Acabe com eles e vá para a porta principal. Quando passar por elas irá encontrar mais dois guardas atrás do sofá, acabe com eles. Siga a parede da direita até a próxima sala. 2 guardas irão atacar, acabe com eles imediatamente.

Item escondido: (apenas no modo Perfect): Pegue um Sniper Rifle no banheiro principal.

Então desça as escadas. Mais guardas o esperam no próximo corredor. Acabe com eles e vá para a entrada à direita. Passe as escadas e pare em frente da próxima entrada. Acabe com os guardas aqui e vá para o canto esquerdo da cozinha. Perto da enorme cafeteira há um lance de escadas, há dois guardas aqui também. Quando acabar com eles vá para a porta de madeira a esquerda. Desça até a dispensa, matando os dois guardas que encontrar pelo caminho. Você irá encontrar mais problemas lá em baixo, cuide do assunto e vá para a próxima sala. Passando a divisória da sala, há uma porta para a esquerda. Esta é uma passagem que leva diretamente para a dispensa. Ignore a sala à direita das escadas. Há muitos guardas aqui e nada de bom para pegar. Vá para a outra porta daqui. Você irá se encontrar em uma série de túneis subterrâneos. Continue em frente acabando com os guardas que aparecerem, até chegar na sala do Wind Generator. Há 3 guardas aqui. Quando acabar com eles ative as alavancas de cada computador para ativar as alavancas de energia. Volte para o túnel principal. Na intercessão, você irá encontrar um guarda a esquerda e vários outros que irão sair da sala a esquerda. Acabe com todos

eles e depois vá até a outra sala do Wind Generator. Ative o painel de controle central para reativar o gerador. Objetivo completado.

Objetivo no modo Perfect:
Localize e elimine hackers da DataDyne

Ative o seu R-Tracker e suba as escadas. Haverão Hackers por toda a vila. Você pode vê-los com o R-Tracker, siga-os e depois acabe com eles. Cuidado para não atirar nos computadores que eles estão trabalhando. Se fizer isso terá que recomeçar a missão de novo. E se demorar muito, os Hackers irão pegar as informações necessárias e você irá para o brejo.

4. Salve Carrington

Saia da sala e siga em frente até chegar nas portas de madeira. Embaixo da escada há um guarda, acabe com ele. A porta no final do corredor está trancada e é uma saída alternativa. Vá pela porta a esquerda das escadas e irá se encontrar em uma adega. Há muitos caras atrás das garrafas aqui. Acabe com todos eles. Prossiga pela adega (3 corredores), acabando com tudo o que cruzar o seu caminho. O último guarda deixa um Key Card. Pegue-o e use-o na porta mais próxima para encontrar Carrington e completar esta missão.

MISSION 3.1

Chicago: Stealth
Começa com:
Falcon 2 (scope)
Tracer Bug (modo Perfect)
Pegue estas armas:
DY 357 Magnum
CMP150
Remote Mine
Reprogrammer

1. Recupere o equipamento

Você começa em uma galeria de Chicago. Acabe com o guarda a frente, mas não acabe com o homem de casaco. Ele é um civil. Vá pela entrada a direita. Tanto a direita aqui ou virando, você irá encontrar um agente da DataDyne disfarçado. Acabe com ele imediatamente. Se errar ou apenas feri-lo, então se prepare para uma grande batalha. Acabe com todos que aparecer.

Objetivo no modo Perfect:
Prenda o investigador na limusine

Elimine os inimigos perto do táxi, então se aproxime do portão vermelho e abra-o apertando B. Siga em frente até chegar em um túnel. Terá que se mover bem rápido. A limosine não irá esperar o dia todo. Acabe com o guarda a sua frente e siga em frente no cano de esgoto. Acabe com todos que aparecerem em seu caminho, na inclinação do canal há um pequeno túnel. Rasteje por esta passagem até chegar no portão vermelho acima. Levante-se e vire-se para a entrada do túnel. Abra o portão apertando B. A limosine está estacionada acima. Equipe o Tracer Bug e grude-a embaixo da limosine (apertando o gatilho). Objetivo completado. Saia do túnel e vá para a direita, seguindo o canal para um nível mais alto para a direita. E siga isso sob um relevo de concreto. O interceptador patrulha a rua a frente. No final deste caminho há um equipamento: Uma Remote Mine e Reprogrammer. Objetivo dois está completado.

3. Crie uma distração

De volta para o táxi através de um espaço na grade de madeira, acabe com os guardas que encontrar. Vá até o Táxi e use o Reprogrammer nele para mudar seu curso. Se o robô aparecer, não deixe ele atirar no táxi. Se o táxi for destruido irá falhar. O táxi irá voar até a construção G5. Aqui ele irá explodir, criando uma distração e tirando muitos guardas de seus postos. Por sorte a explosão também irá acabar com o robô. Há um modo alternativo de completar este objetivo, mas deve encontrar um objeto escondido.

Item escondido: BombSpy. Passe o táxi para as galerias estreitas novamente. Vasculhe a área até encontrar uma lixeira perto de um barril. A lixeira irá explodir, contendo a BombSpy. Ative a BombSpy e ache a área marcada como G5 Bulding. Detone a bomba lá.

2. Prepare rota de fuga

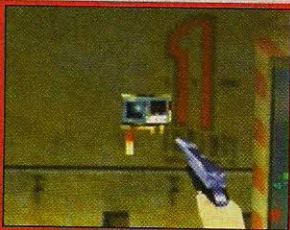
Item escondido: Double Falcom 2 (scope): Este item causa mais problema do que ele vale. Siga pela rua principal da cidade, quando ver uma entrada para o clube Pond Punk, entre. Você irá encontrar alguns guardas nesta escada. Desarme-os e continue descendo. Um dos guardas desarmados irá abrir a porta lá de baixo. Entre no bar. Acabe com os guardas aqui, pegando o primeiro Falcon no chão. O Double Falcon 2 está a esquerda.

Saia do Pond Punk e volte para a galeria estreita. Siga até ver uma saída de incêndio para cima e para esquerda. Fique na boca da galeria e acabe com os guardas lá em cima. Cuidado para não acertar os civis aqui. Quando limpar a área suba lá. Você pode grudar o Remote Mine lá em cima ou embaixo mesmo. Lá em cima é melhor no entanto e leva para um item escondido na próxima missão. Quando a mina estiver colocada o objetivo estará completado.

4. Ganhe uma entrada no G5

Volte para aonde você criou a distração. Se houverem guardas aqui ainda, acabe com todos eles. Então cruze um pequeno jardim da construção para um elevador no fundo.

MISSION 3.2

G5 Building: Reconnaissance
Começa com:
Falcon 2 com silenciador
Door Decoder
CMP150
Remote Mine
CamSpy
Pegue estas armas na fase:
Guard's Key Card
Shield

1. Desative sistema de laser

Suba com o elevador até o estacionamento da construção. Quando sair irá ter que tomar conta de alguns guardas, acabe com todos eles.

Item escondido: Se você der socos no segundo guarda irá pegar um Crossbow.

O último guarda disfarçado irá deixar um Key Card. Use-o na porta trancada, então desça o próximo corredor (acabando com os guardas daqui) e para uma segunda garagem. Acabe novamente com os guardas aqui. Mais uma vez, o último guarda irá deixar um Key Card. Use na porta perto dos vidros. Vá até a próxima porta. Acabe com o guarda que está patrulhando o próximo corredor com um tiro na cabeça. Não erre, se não ele irá avisar a todos sobre sua presença e irá afundar no objetivo 2. Na próxima porta, entre e rapidamente acabe com os guardas a sua esquerda. Mantenha o olho na parte direita da sala. Há um alarme nesta parede que você não deve acionar. Quando acabar com os primeiros guardas, fique perto deste alarme e acabe com o serviço.

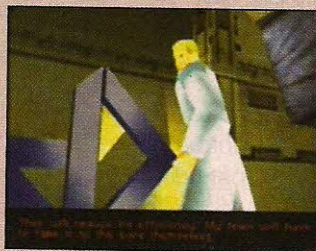
Objetivo no modo Perfect:
Incapacite o gerador umedecendo-o

Vá para a porta perto do alarme e irá encontrar mais alguns guardas. Acabe com eles sem acertar nos computadores. Depois acesse-os para completar este objetivo. Volte para o corredor principal. Há alguns lasers aqui, se você não os desativar não poderá acessar a próxima área. Então encontre o gerador e desligue-o. Objetivo completado.

2. Conspiradores em reunião

Vá para as escadas atrás do alarme e vá para a passarela. Acabe com os guardas abaixo e siga a passarela até chegar em um buraco na parede. Equipe a CamSpy e mande-a pelo buraco. Isso irá completar o objetivo. Pegue a CamSpy antes de ir.

3. Recupere o backup de Dr. Caroll

Caia lá embaixo e vá para as portas azuis na escadaria. Há alguns guardas no próximo corredor. Acabe com todos e siga pela corredor. Passe pela próxima porta, pegando um Shield lá. Pegando estas escadarias o levará para o topo da saída de incêndio. Ainda não vá. Volte para o corredor, encontre umas portas prateadas. Lá dentro está o backup do Dr. Caroll. Entre e use o Door Decoder no pequeno terminal aqui. Irá levar algum tempo para

funcionar e neste meio tempo, todos os guardas do prédio tentarão te deter. Fique atrás de objetos para se cobrir. Acabe com todos os guardas que aparecerem. Você limpou a sala e o cofre está aberto, entre nele, pegue o backup para completar o objetivo.

4. Saia do prédio

Suba as escadas se colocou os explosivos lá em cima, caso contrário procure um buraco na parede no andar que está. Quando sair do prédio irá completar a missão.

Item Escondido: Se você colocou o Remote Mine no topo na última missão, haverá uma N-Bomb o esperando lá em cima.

MISSION 4.1

Area 51: Infiltration
Começa com:
Falcon 2
Explosives
Comms Rider
Armas na Fase:
MagSec 4
Grenade
Dragon

1. Feche o ar e intercepte o radar

Vire-se e mate imediatamente os guardas atrás de você. Se for devagar demais, um guarda irá acionar um canhão automático. Se isso acontecer vá em volta dele e desça o caminho do canhão. Grude na parede da direita e vá para frente até ver a arma automática. Elimine-a desta posição segura. Então siga em frente. Cuidado com outro canhão a sua esquerda. Acabe com ele, como fez com o primeiro e depois focalize na torre a direita. Rapidamente acabe com os dois Snipers desta torre. Quando acabar com os dois, siga em frente para o túnel de pedra a direita. Quando passar note o forte a esquerda. Depois da torre há uma grade. Dentro desta grade há um campo minado. Jogue uma granada para ver se tem minas, se não tiver vá para o heliporto no centro, há um Rocket Launcher aqui. Pegue-o e depois jogue outra granada na metade dos fundos do campo. Após esta explosão, procure nas rochas para uma pequena abertura. Rasteje por ela para entrar. Do outro lado é uma área bem perigosa. No modo Agent ou Special, irá encontrar um Shield aqui. Siga em frente até chegar ao fim desta passagem. Daqui poderá ver alguns guardas. Acabe com eles e siga o caminho. Siga a esquerda até o caminho se virar. Acima de você, vai ver um canhão. Acabe com ele por trás, então acabe com o outro logo em frente. Volte pelo buraco na rocha e em volta da outra curva. Ande grudado na parede da direita, virando para a esquerda. Acabe com o último canhão aqui, então olhe diretamente para frente. Um técnico está trabalhando em um interceptor logo a frente. Mire no Interceptor e atire, a explosão irá matá-lo. Se você não acabar com ele, irá causar problemas para você. Quando fizer tudo isso, vá e pegue a Key Card que o técnico irá deixar. Então volte em volta do forte até chegar a uma rachadura no solo. Isso o levará para um abrigo subterrâneo. Vá na porta lá embaixo, então olhe a sala. Quando ver uma pequena caixa branca na parede, acabe com ela. Por outro lado esta caixa irá emitir um laser te barrando de sair da sala. Quando chegar a um terminal de computador, coloque um explosivo nele. Rapidamente saia da sala e volte para cima do solo. Os explosivos irão explodir finalizando o primeiro objetivo.

2. Coloque Comms Riders na antena

Volte pelo campo minado e pelo túnel inclinado. Na saída do túnel irá encontrar vários guardas. Acabe com todos eles, mas não saia do túnel ainda. Ao invés disso vá para a parede da esquerda e ande grudado nela para frente até ver outra arma automática a esquerda. Fique escondido e

acabe com a arma, então vá para o campo cheio de neve. A esquerda você irá ver o que está procurando. Passe pela vasilha e fique de frente para o penhasco. Mire no canto mais a direita e você verá outra arma automática. Acabe com ela e vá para o vasilhame. Faça com que a antena venha até você apertando o botão verde na base da antena. Então equipe o Comms Rider, mire no vasilhame e aperte o botão. Isso irá completar o objetivo.

Item escondido: Double MagSec 4: Grudando o dispositivo irá fazer com que vários guardas apareçam pela porta perto da arma automática. Um destes homem vestido de vermelho e branco irá deixar a segunda Mag Sec 4 quando for morto.

Objetivo no modo Perfect:
Desative todos os Interceptor Robots

Se você já destruiu o primeiro Interceptor perto do técnico (objetivo 1), você simplesmente deve explodir todos os veículos que estão juntos na fase da pedra a direita. Isso irá completar o objetivo no modo Perfect.

3. Ganhe acesso ao elevador do hangar

Você vai pilotar um veículo agora. Volte para o forte. Você já deve ter a Key Card do técnico que matou anteriormente. Use a Key Card para acessar o pequeno terminal, no pequeno terminal de cada lado das grandes portas que se levantam. Acione o elevador da direita. Quando as portas se abrirem, acabe com todos os guardas. Então entre e desça no elevador. Lá embaixo haverão mais guardas esperando para serem executados. Quando acabar com eles saia, quando chegar no hangar o objetivo 3 estará completado.

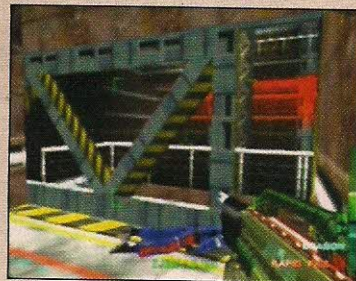
4. Estabeleça contato com o CI Spy

Encontre a rampa que leva para a passarela mais alta. Suba nela até um elevador, acabando com qualquer um que entrar em seu caminho. Leve o elevador para o andar 2A e saia, matando todos que cruzarem seu caminho. Saia do elevador e ande por esta passagem alta, acabando com os guardas lá embaixo. Quando você virar e achar uma passagem, irá ver 4 guardas correndo para se cobrir nas barricadas. Atire neles enquanto correm. Quando chegar na rampa inclinada para baixo do outro lado, siga por ela e vá para a porta mais perto. Aqui você irá encontrar Jonathon e completando a missão.

MISSION 4.2

Area 51: Rescue
Começa com:
Falcon 2 (silenciador)
X Ray Scanner
Data Uplink
Pegue estas armas:
Double Falcon 2 (silenciador)
Super Dragon
Tranquilizer
Sedatives-lab
Shield
Med Lab Key Card

1. Localize a prova de conspiração

Você irá começar perto de uma caixa flutuante. Siga em frente e vire, subindo uma rampa que o leva para um enorme armazém. Acabe com os guardas de longe, acabe com todos eles. Siga em frente até encontrar um segundo canal entre as caixas. Mantenha-se a direita até encontrar um guarda. Acabe com ele em curta distância, então vire-se e veja uma caixa explosiva grudada a esquerda.

Item escondido: Double Falcon (silenciado): Exploda esta caixa e procure pela arma.

Siga em frente grudado no lado direito. Tenha muito cuidado. Quando você ver uma passarela a frente e a cima, alinhe-se e atire em um dos guardas aqui. Então acabe com o outro. Se errar eles pegarão um elevador e descer para o seu nível. Continue seguindo os amontoados de caixas, matando os guardas que aparecerem. Eles se escondem em todos os lugares, então preste bem a atenção. Quando acabar com todos os guardas, vá para o elevador.

Item escondido: Phoenix: Este item é bem difícil de se pegar. Do elevador, vá para a direita. Atire

PERFECT DARK

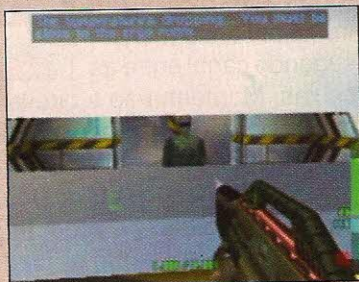
N64

GAMERS - ESTRATÉGIA

na porta onde tem um guarda na frente. Não é sempre que ele irá abrir a porta. Siga-o, subindo a rampa e a sala para um elevador. Suba no elevador, então desça o corredor através de um grupo de portas deslizantes. Após a última, você irá estar em uma sala estilo caverna sobre o Hangar. Pegue a Phoenix no banco.

Vá passando o elevador e cruzando a passarela até umas portas deslizantes. Abra-as e siga em frente, mantenha o olho lá em cima. É uma enorme sala com muitas passarelas lá em cima. Acabe com todos os guardas que aparecerem aqui. Fique aonde está. Os guardas logo que o avistarem, irão te perseguir, mas mesmo assim acabe com todos os guardas que aparecerem. Assim que acabar com todos, desça as escadas novamente e pegue aquela caixa flutuante perto do começo da fase. Leve-a para a caverna e suba no próximo elevador. Siga a passarela até chegar a um X esculpido em uma faixa prateada da parede. Deixe a caixa aqui, então volte e atire nela. Isso irá abrir uma passagem para a próxima área. Muitos guardas irão se aproximar da abertura que você fez. Acabe com todos e depois entre no laboratório.

Objetivo no modo Perfect:
Destrua registros de computador

Vá para a direita, acabando com os guardas que estão depois da porta deslizante. Siga o caminho que irá virar para a direita. Agora para a porta prateada lá embaixo do corredor a esquerda. Entre e soque o guarda aqui. Equipe o Data Uplink e use o terminal para pegar o vírus, fazendo com que uma arma do outro lado do corredor se desligue. Vá para a porta prateada ao oposto e entre. Seque estes caras também e depois use o Uplink para pegar outro vírus. Este faz com que a porta neste corredor fique com defeito. Vá para o topo do corredor e entre na porta ao topo a direita. Acabe com os dois guardas aqui, então atire no terminal de computador. Isso irá completar este objetivo. Saia desta sala

e vá para a porta a direita. Você irá pegar um Shield. Saia desta sala e vá para a direita e desça o enorme corredor. No final deste corredor há um par de portas. Vá até a janela e elimine os técnicos que poderão estar aqui. Prossiga para cada área. Ambos contém guardas. Quando limpar esta sala vá para o outro lado da sala e aperte os botões verdes. Isso irá mostrar unidades de detenção. Quando isso acontecer, você irá ter companhia novamente. Os guardas aparecerão em todos os segundos, acabe com quem aparecer. Quando todas as unidades forem mostradas, vá para a visão de Raio-X (X-Ray). Você está procurando evidências em forma de corpos alienígenas. Mova-se pela sala olhando tudo. Quando ver uma forma alienígena, pare e fique olhando por alguns instantes. Quando fizer isso o objetivo estará completado.

2. Obtenha e use disfarce de técnico

Volte para o corredor, descendo por ele até encontrar pequenas portas prateadas, uma de cada

lado. Estas portas são entradas separadas para uma sala. Você deverá encontrar um guarda de cada lado da sala. Acabe com ele e procure os chuveiros. Aqui (no Special Agent) você irá descobrir o técnico do laboratório, acabe com ele e pegue as roupas que ele irá deixar cair. Se estiver jogando no Perfect, procure nos armários para achar a roupa. Coloque-a imediatamente. Você tem 2:15 minutos para encontrar o primeiro laboratório e entrar. Quando pegar as roupas o objetivo estará completado.

3. Ganhe acesso ao laboratório de autópsia

De volta para o corredor de onde veio. Na parede a direita, passando o buraco que você fez para entrar há uma porta prateada. Usando o disfarce (e sem armas), vá para o fundo do laboratório. Aqui um guarda na porta deixará que você passe. Vá para o canto direito da sala para uma porta. Quando entrar irá ver que está fora. Acabe com todos que te derem problemas, então abra a porta para a sala de vidro. Pegue o Med Lab Key Card. Objetivo 3 completado.

4. Salve o sobrevivente da explosão

Saia desta sala e vá para a direita para outra porta do laboratório. Equipe a Dragon e entre. Há vários guardas atrás de partições aqui. Acabe com todos eles. Vá através da próxima porta e elimine todos

os guardas daqui. Um deles irá deixar outro Key Card. Pegue o item e vá para a porta perto da sala de vidro. Se demorar muito para chegar aqui, os caras irão destruir o aliem. Logo que entrar na sala, a missão estará completada.

MISSION 4.3

Area 51: Escape
Começa com:
Falcon 2
Alien Med Pack
Pegue estas armas:
Super Dragon
Tranquilizer

1. Encontro com Cl Spy

Item escondido: Double Falcon 2 (Scoupe). No começo, vire-se e pegue a arma no laboratório gasoso atrás de você. Você começa segurando uma maca flutuante nessa missão. O passageiro é um Maian conhecido como Elvis. A idéia é levá-lo para um local seguro. Comece saindo pelas portas logo a sua frente. Passe pelas outras portas para o salão principal do laboratório. Atrás destas portas deslizantes, você irá encontrar um par de técnicos. Acabe com eles. Então siga em frente pela porta marrom. Siga virando e desça a rampa para outra porta. Deixe a maca por um momento enquanto abre a porta, depois pegue-a novamente e leve o Maian junto.

Item escondido: 3 Remote Mines: Se você conseguir levar Elvis para a área de detenção em menos de 36 segundos, você irá pegar estes itens. Encontre-as em cima de uma caixa atrás de uma das salas de detenção.

Vá para o laboratório de detenção a sua direita, seguindo uma inclinação para baixo, levando a uma porta. Agora mantenha a sua direita com cuidado, acabando com qualquer um que entrar em seu caminho. Quando acabar com os guardas, vá para o lado esquerdo da sala através de uma porta. Isso o levará para várias passarelas em cima de um abismo. Há 3 guardas nesta passagem. Vá até o final da passagem e entre em uma porta. Aqui você irá ver uma parede de vidro com um barril em frente a ela. Empurre o barril até ele tocar a parede. Então volte e atire no barril. Fazendo isso irá dar acesso a um pequeno painel de controle. Use para destrancar as portas da detenção medicinal.

Objetivo no modo Perfect:
Localize Alien Medpack

Siga a próxima curva, acabando com o guarda aqui. Na porta à direita há um Shield (Agent e Special) ou o Alien Medpack (Perfect). Pegue-o e vá para as portas deslizantes. Passe uma série de portas deslizantes. Acabe com o guarda no final, então vire e acabe com o outro guarda. Atravesse esta outra passarela para outra porta. Na esquerda está Jonathon Dark, o seu contato. O objetivo estará completo, agora. No entanto se Elvis for morto, você irá falhar.

2. Localize o hangar secreto

O próximo trecho desta fase envolve você voltando para a sala atrás da área de detenção. Jonathon irá te ajudar na luta agora. Seja cuidadoso e não atire nele. Mantenha-o de um lado e fique do outro. Imediatamente após você encontrá-lo, você terá que se virar e acabar com uns guardas. Acabe com eles rapidamente, então corra para frente e limpe o caminho para Jonathon. A pior parte do tiroteio é na área antes das portas deslizantes. Um bando de guardas irá aparecer da esquerda. Fique na parede da direita e use o Grenade Launcher e a Super Dragon para acabar com eles. Volte por toda a fase. Pare em frente da porta antes de entrar na sala atrás do laboratório de detenção. Há um grupo de guardas atrás desta porta. Acabe com eles com a sua Super Dragon e depois entre com Jonathon atrás de você. Quando ele entrar ele irá começar a colocar uns explosivos. Fique perto dele e mire na porta prateada que você entrou. Acabe com os guardas que tentarem entrar. Quando Jonathon diz para continuar, vá para a esquerda, vá pelo buraco que você fez na parede e o objetivo estará completo.

3. Reavive o guarda-costas de Maian

Há vários guardas no hangar. Acabe com o par na curva da passarela, depois desça a rampa. Diretamente abaixo desta rampa há uma porta. Vá por

PERFECT DARK

N64

GAMERS - ESTRATÉGIA

ela e encontre Elvis. Equipe o Alien Medpack e use-o. Após alguns momentos ele irá acordar. Objetivo completado.

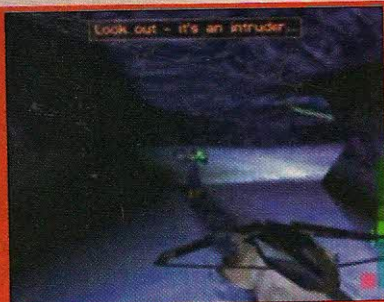
4. Escape da Area 51

Há um disco alien neste local. Vá até ele protegendo Elvis e Jonathon quando ele se unir a você. Quando chegar lá, o grupo irá discutir um modo de escapar. Antes da conversa acabar, suba a rampa e fique de frente ao buraco. Mate tudo o que vier por ele. Isso dará à Jonathon a oportunidade de acessar pequenos terminais nos dois finais desta passarela. Quando ele fizer isso, a porta do Hangar irá se abrir e Elvis irá voar com segurança.

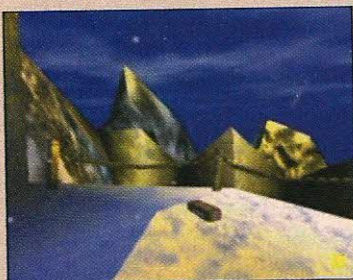
Nota: Isso não acontece sempre, mas de vez em quando Jonathon não acessa os terminais. Então você deve abrir as portas. É só acionar os dois computadores. Então volte lá para baixo e pegue a Hoverbike para escapar.

MISSION 5.1

Air Base: Espionage

Começa com:
Crossbow
DrugSpy
Horizon Scanner
Pegue estar armas:
Shield
Dragon
Disguise
Suitcase
K7 Avenger
Falcon 2

1. Obtenha um disfarce e entre na base

Muitas pessoas que você vai ter que derrubar nesta fase são amigas. Pegue o Crossbow e coloque-o no Sedate no começo. Você terá que entrar sem ser percebido na primeira parte desta missão. Rapidamente vá para a coluna da esquerda acabando com o guarda com o Crossbow. Há mais dois guardas para derrubar. Siga o que está patru-

lhando o caminho, então vire-se para a sua esquerda e acabe com o guarda que está parado logo depois da porta. Depois acabe com o cara no caminho. Agora vá para o túnel a esquerda. Você irá encontrar uma mulher, use o Crossbow nela, então pegue o uniforme dela. E vista-o imediatamente.

Item escondido: Proximity Mines: No final do túnel, você irá encontrar a Proximity Mines.

Agora entre na porta perto do ponto onde começou. Entre na porta prateada mais próxima. É um elevador. Vá até uma sala onde estão alguns homens sentados em volta de uma mesa. Use o Crossbow neles e pegue a mala no canto. Volte para o elevador e depois para o salão. Vá para as portas duplas perto da secretaria. Objetivo completo.

2. Cheque o equipamento

Vá por este corredor até encontrar uma escada rolante. Desça nela e encontre o cinto condutor aqui. Pegue a mala e coloque no cinto condutor. Isso irá completar o objetivo.

3. Subverta a segurança que monitora sistema

Depois de pôr o cinto na mala, você terá 45 segundos para chegar no sistema de monitoração de segurança. Vá pela porta perto do cinto condutor, passe por outra escada rolante para um corredor no lado oposto daquela sala. Siga o corredor até chegar a uma escada. Rapidamente ative o terminal de computador aqui. Desarme o guarda carregando uma K7, então mate ambos os agentes.

4. Suba a bordo da Air Force One

Logo que desligar o sistema de segurança, a base é invadida pela força de segurança de Tren Easton. Estes caras estão armados com Dragons. Há um grupo de soldados na sala abaixo. Desça as escadas e acabe com eles e vá para a sala da escada rolante.

Item escondido: DY357 Magnum: Há uma pequena passagem no caminho de volta para o salão. Isso o levará para um elevador, mas não desça. Acabe com o agente da NSA aqui. Ele irá deixar uma Magnum.

Quando estiver de volta na sala da escada rolante, mais soldados de Trent irão atacar do outro lado da sala. Acabe com eles, então vá para as portas de madeira no canto direito. Isso o levará para uma série de escritórios. Coloque na segunda função da K7 enquanto anda por estes corredores. Há uma Proxiy Mine aqui que você não quer acionar. Mate os guardas a caminho do corredor com tiras laranjas e púrpuras no solo. Acabe com a mina aqui para abrir um buraco na parede. Entre no buraco e saia em um escritório. Ative a alavanca no canto desta sala para abrir o cofre.

Objetivo no modo Perfect:
Obtenha planos de vôo dentro do cofre

Dentro do cofre, você irá encontrar o Flight Plans. No modo Special, haverá um Shield aqui. Continue descendo até chegar a um elevador. Desça por ele até ver um hangar. Não saia daqui no entanto. O elevador irá parar um andar acima e para um corredor levando para o Air Force One. Logo que chegar a sua missão estará completa.

MISSION 5.2

Air Force One: Anti-terrorism

Começa com:
Boost
Pegue estas armas:
Shield
Key Cards
Cyclone
Double Cyclone
Laptop gun
Timed Mine

1. Localize e recupere o equipamento

Ainda vestindo aquela roupa, você chega na AF1. Quando a fase começa, vá pelas portas a frente. Há dois homens do serviço secreto aqui. Soque os dois e eles irão deixar cair uma Key Card. Use ela no closet na mesma sala para pegar o Double Cyclone. Vire-se e passe pelo avião, passando pelos agentes que encontrar. Pelo corredor a esquerda, você irá ver uma grade vermelha no chão. Abra-a e entre nela. Mova-se para a frente do avião, socando quem encontrar pela frente. A última sala é guardada por um soldado segurando um Cyclone. Desarme-o. Quando ele for nocauteado, ele irá deixar uma Key Card. Use-a no pequeno painel a esquerda. Isso irá levantar uma baía de carga. O seu equipamento aparece com este elevador. Pegue-o para completar o primeiro objetivo. No seu caminho de volta pelo avião, aperte o botão perto da Hoverbike para abaixá-la. Isso a deixará disponível na próxima missão.

2. Localize o President

Há um elevador de comidas descendo as escadas na cozinha. Ele o levará para perto de onde precisa estar. Aperte o botão a direita e vá no elevador. Vá na sala e siga em frente. Há um Shield na sala além das escadas. Pegue-o se precisar, mas cuidado com os agentes da SS aqui. Soque-o para pegar munição, então desça as escadas. Quando acabar as escadas vire imediatamente para a esquerda. Entre desarmado nesta sala. Aqui você vai encontrar o presidente. O objetivo estará completo quando você mostrar para ele a evidência que pegou.

3. Consiga que o Presidente escape da cápsula

O presidente irá se unir a você. Como o Dr. Caroll você terá que protegê-lo enquanto ele corre como um idiota. Equipe a Laptopgun e desça as escadas. Os homens de Trent se apossaram do avião e você terá que limpá-lo. Quando chegar lá embaixo, fique bem perto do presidente. Os homens de Trent sempre irão vir por trás. Então fique atento com as costas. Perto da área onde começou, você verá uma ligação, é daí por onde os homens estão entrando. Abra seu caminho pelas passagens, sempre perto do presidente. Vá para o corredor a esquerda até chegar na cabine principal do avião. Aqui Trent e mais um par irão dificultar as coisas. Pegue uma Bost Capsule e equipe o Double Cyclone antes de entrar, então entre e focalize seus tiros no agente da direita. Quando acabar com ele ati-

re no outro, não perca tempo atirando em Trent. Continue em frente neste corredor a esquerda. No próximo corredor há uma grade vermelha no chão. Abra-o e mire nos agentes abaixo. Desça e acabe com qualquer outro que estiver aqui. O presidente irá correr e encontrar a cápsula, se selando e completando o objetivo.

4. Separe o UFO da Air Force one

Volte lá para cima usando o elevador de comida. Quando sair, veja a ligação alien a direita. Vá para o final da ligação e olhe para cima. Coloque uma Time Mine no canto do tubo, então saia rápido. Então irá explodir e destruir parcialmente a conexão. Objetivo completo.

Objetivo no modo Perfect:
Proteja a rota da Air Force One

Este deverá ser feito por último. Volte escada acima, indo diretamente para o topo. Siga pelas pequenas câmaras em direção do Cockpit. Haverão provavelmente alguns idiotas por aqui, então mantenha o Cyclone equipado. Na cabine de vôo, aperte o botão vermelho. Isso irá ligar o piloto automático e você completou a missão.

MISSION 5.3

Crash Site: Confrontation

Começa com:
Falcon 2 (scope)
Night Vision
Remote Mine
HorizonScan
Pegue as armas:
Shield
Sniper Rifle
K7 Avenger

1. Ative o farol

Item escondido: Proximity Mines. Antes de completar qualquer objetivo, vire-se e vá para o túnel, eliminando os snipers que aparecerem. Cruze a ponte e vá para o morro e depois para a direita. Logo você irá ver Elvis com seu disco voador e ele te dará algumas minas.

Se você se lembrou de descer a Hoverbike na missão anterior, então poderá dirigi-la. Siga em frente para a enorme ribanceira, sempre do lado esquerdo. Há alguns agentes aqui, mas são fáceis de se eliminar. Passando a ribanceira está a rota de escape. Fique perto dela e aperte B para acioná-la.

2. Restaure o Presidencial Scanner

Siga pelas formações rochosas a direita. Na extremidade vire a direita e vá para uma pequena passagem. Aqui você verá um sniper bem longe. Equipe o seu Sniper Rifle e acabe com ele. Então siga em frente. Aqui você irá encontrar um Air Force One esperando. Veja na mala e você encontrará o Presidencial Scanner.

Objetivo no modo perfect:
Derrube o inimigo para que caía no dispositivo

A nave alien está depois de uma série de túneis passando a primeira ribanceira. Quando se aproximar da nave, ligue o detector do K7. Você irá ver algumas armas automáticas aqui. Volte para a boca do túnel, então acabe com elas com o Sniper Rifle. Acabe com todos os inimigos que entrarem em seu caminho e chegue perto da nave alien. Coloque as Remote Mines nela, então volte e acabe com ela com o K7. Quando a nave explodir o dispositivo de interferência irá se desligar.

3. Aposente o clone do Presidente

Equipe o Presidential Scanner para mostrar a localização de tanto o Presidente como seu clone. Passe através dos pontos brilhantes até chegar a uma série de túneis. Há um quarteto de robôs flutuantes patrulhando esta área. Apenas apareça e dê alguns tiros e depois se esconda. O robô de trás sem querer irá atirar nos da frente e causar uma enorme explosão. Quando chegar aos presidentes, o verdadeiro estará sendo mantido preso por Trent e o falso por um Mr. Blonde. Quando você ver o Mr. Blonde com o presidente falso, mire na cabeça do presidente para acabar com ele.

4. Localize e salve o President

Quando o clone é destruido, persiga o segundo porto. Quando encontrar Trent e o presidente use o Sniper Rifle nele e ele irá sair correndo (Trent é claro!)

Item escondido: Se você conseguir desarmar Trent quando ele passar por você, irá conseguir um DY357. Quando acabar com tudo isso volte para o disco Maian. Quando se encontrar com Elvis a missão estará acabada.

Na próxima edição você vai conferir o restante da estratégia. Parte 3 de 3.

Chegou o mais completo portal de games do Brasil:
ezGAMES.com.br

EZGAMES

O Portal do GameManíaco!! .COM.BR

Só no **ezGames** você irá encontrar dicas, informações, novidades e tudo mais que você precisa para detonar nos seus games !

Tire sua dúvidas com os feras! Acesse o melhor fórum sobre games do momento! Entre na seção Multiplayer para desafiar e encontrar jogadores do **mundo todo**!

visite nosso site:
www.ezgames.com.br

E mais, **Interatividade total com o site.**

Conheça o **ezClub**
Agora os gamemaníacos já tem um ponto de encontro, o ezClub.
Você poderá enviar suas dicas, e ainda participar do nosso ranking, e o melhor é que você
não paga nada por isso!

Visite o nosso site para saber como funciona o ezClub e cadastre-se hoje mesmo.

www.ezgames.com.br

NODE 1
internet

Email: node1@node1.com.br • www.node1.com.br
Comercial: (11) 5092-6040 • Suporte: (11) 5092-6020 • Fax: (11) 5092-6033

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROÍ - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br**

RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000